昭和63年5月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第9号通巻46号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

強力特集

キャプテン翼

超人気ソフトの全キャラクター徹底解説!!
ゲームのすべてがわかる親切ガイドつき!!







ドラゴンクエストIII

そして伝説へ…

1 最新情報特集　2 マスターズクラブ
3 ドラクエIIIデータファイル!

★最新ゲーム徹底紹介
ナムコクラシック／超惑星戦記メタファイト
1943／グレートタンク／伝説の騎士エルロンド
スーパーブラックオニキス／ぼくってウパ
サラダの国のトマト姫／仮面の忍者赤影
真田十勇士
ディープダンジョンIII

★好評連載
PCエンジンクラブ
ウィザードリィ友の会
バグボーイクラブ

★新連載開始!!
シミュレーションゲームQ&A
信長の野望／武田信玄／独眼竜政宗



1988 Vol.9
5月2日号


あっちでトグロ
グールグル。
REP-17
REP



標準小売価格3,300円 DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

アーケードでおなじみの、進むほどスリリングなゲームだ。不思議な森でくり広げられるアドベンチャー。敵・ワードナを早く倒して、プリン姫を助け出せ。



●このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機（ディスクライター）で、昭和63年5月下旬より書き換えられます

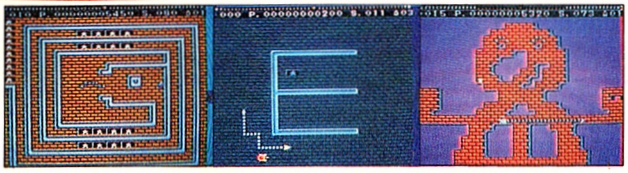


Ⓒ Sony Corporation/KLON

レプリカート

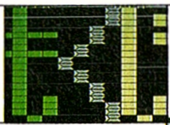
標準小売価格3,500円 DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

やるほどエキサイティング。地底で始まるレプリカートと怪獣の戦い。早く大ボス・サランドラを倒し日本を救出せよ。PC用がディスクになって登場だ。



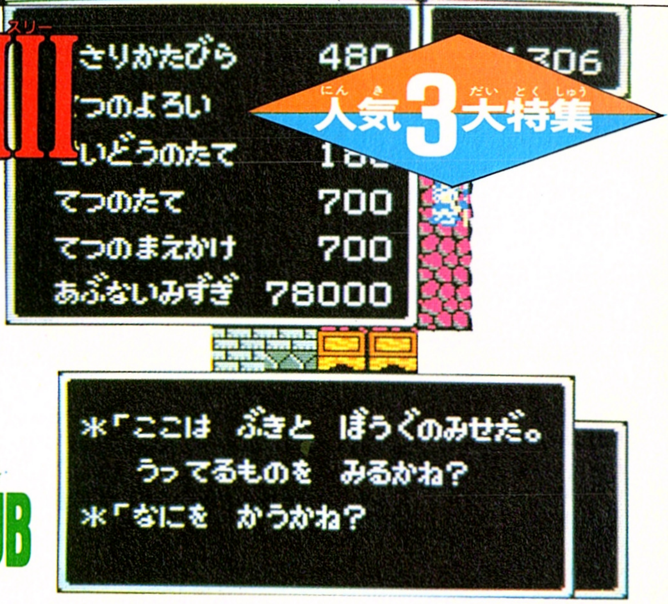
●このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機（ディスクライター）で、昭和63年4月中旬より書き換えられます　ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。

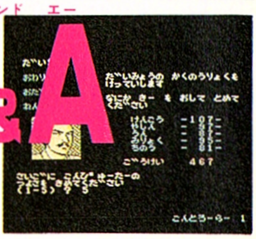
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社／〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
●タイトー・ファミコン情報局
東京☎03-239-4000
高松☎0878-33-6340



ドラゴンクエストIII

人気3大特集





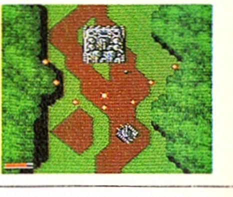
最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER ホットゲームスキャナー



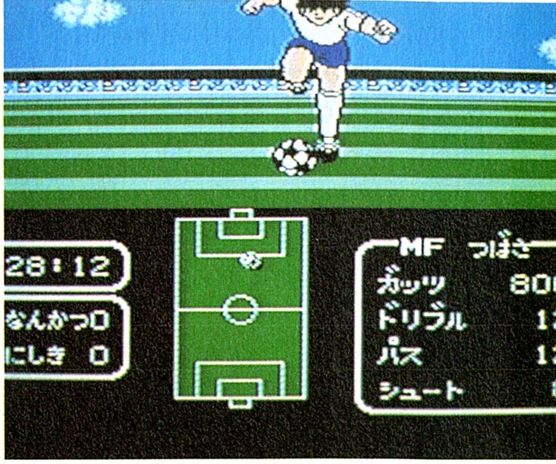




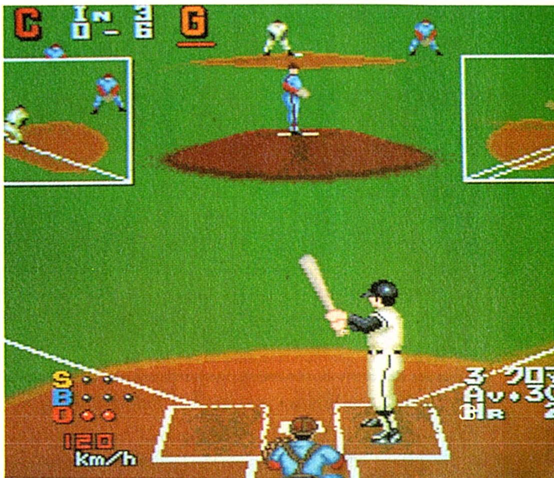




NEW SOFT STREET



ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

春。新学期。新しい出会いの季節です。FNSも新しいソフトとの出会いを大切に、みなさんに新鮮な情報をおとどけしたいと思います。どーぞヨロシク！



今回の注目ソフト

昨年大ヒットした「聖闘士星矢黄金伝説」の完結編。前作同様のシミュレーション・バトルが早くも話題に！

読者がえらんだほしいソフト

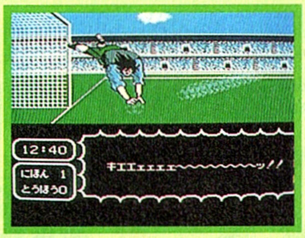
「ファミコン必勝本」Vol.8のアンケート・ハガキより――

TOP 30

アンケート・ハガキ1000通を選んで集計した「ほしいソフト」のTOP30だ。前回1位の座を譲った「ドラゴンクエストIII」、今後の動きが注目されます。TOP1から10までのポイントが接近して、見ごたえあるTOP1争いが期待できそうです。次のエポック・メーキングになりそうなのは…う～ん、やっぱり「スーパーマリオ3」かな。

群雄割拠！春のファミコン戦線異常あり！独眼竜政宗、翼に迫る！

ドラクエIII熱もようやく一段落。キャラクターの強さとゲーム自体のざん新さで2回目のトップの座を守るキャプテン翼に迫るのが、ナムコの独眼竜政宗！戦国シミュレーションは確実にファミコン・ファンの心をつかんだ模様。早くも三国志がチャート・イン。スーパーマリオ3、聖闘士星矢が今後どれくらい伸びるか見もの。ビーバップ、双截龍、それに1943といった中堅どころの良質なゲームもみのがせない。何はともあれ、1ゲーム独占のチャートよりは活気があってよろしいっ！ソフトメーカーの皆さんもがんばって!!



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	キャプテン翼	テクモ	382
2	4	独眼竜政宗	ナムコ	140
3	2	ドラゴンクエストIII	エニックス	118
4	3	信長の野望 全国版	光栄	109
5	7	ディープダンジョンIII	スクウェア	88
6	10	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	83
7	6	ビーバップハイスクール	データイースト	79
8	7	双截龍	テクノスジャパン	62
9	19	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	53
10	15	1943	カプコン	43

順位	前回	タイトル	メーカー
11	8	武田信玄	ホット・ビイ
12	16	3Dホットラリー	任天堂
13	―	仮面ライダーBLACK	バンダイ
14	17	ウィザードリィ	アスキー
15	―	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ
16	20	イース	ビクター音楽産業
17	11	スーパーリアルベースボール'88	バップ
18	18	飛龍の拳2	カルチャーブレーン
19	14	めぞん一刻	ボーステック
20	12	ナムコクラシック	ナムコ
21	25	怒II	アミューズメントリース
22	21	不動明王伝	タイトー
23	9	フリートコマンダー	アスキー
24	13	ベスト9プロ野球スペシャル	アスキー
25	―	ダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン
26	24	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ
27	―	三国志	光栄
28	―	ファンタジーゾーン2	サン電子
29	―	横浜港連続殺人事件	データイースト
30	―	真田十勇士	コトブキシステム

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『ドラクエⅢ』と『信長の野望』が前号と変らず1位・2位。これはいいとして、(何がいいんだろ?)あとのチャートがしっちゃかめっちゃか。新・旧入り乱れてのトップ10です。なかでも『パンチアウト!!』の再浮上が異彩を放ちます。やっぱりタイソン来日の話題性はかなり大きかった様子。サントリービールも売れてるのでしょうか? それと、9位・10位もエニックス。これじゃまるで、「To be continne Dragonquest I」のトップ10ではありませんか? あれれ。(ヒラ坊)



3号連続一位に輝いた「ドラゴンクエストⅢ」。この勢いに押されて「Ⅰ」「Ⅱ」もTOP10入り。一気に「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」をやってる人、幸せですね。

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
2	2	信長の野望 全国版	光栄
3	8	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
4	—	ナポレオン戦記	アイレム
5	—	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
6	—	ファイティングゴルフ	SNK
7	4	ファミリースタジアム'87	ナムコ
8	3	アルカノイドⅡ	タイトー
9	—	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
10	—	ドラゴンクエスト	エニックス

●パソコンゲーム TOP 10

パソコンによってシナリオの違う変わり種ゲーム・ディーヴァの最終章『カリ・ユガの光輝』がまるで連続ドラマの最終回の視聴率が上がるかのごとくいきなり1位。98シリーズだけの売り上げですから大したもんです。続く『蒼き狼〜』が久しぶりのカムバックで、今回は『信長〜』『三国志』とともに光栄の御三家シミュレーションが全てチャートイン。これもスゴイですね。

さて初登場組はこれまたシミュレーションの『STORM』と、ファミコンでもおなじみAVG『京都龍の寺〜』。アクションもガンバッてね! (ベニー松山)

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	DAIVAカリ・ユガの光輝	T&Eソフト/PC-9801シリーズ
2	—	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/PC-9801/8801シリーズ、X1turbo
3	—	リターン・オブ・イシター	S.P.S/PC-9801シリーズ
4	1	信長の野望 全国版	光栄/MSX、PC-8801・9801シリーズ、X1他
5	—	STORM	マイクロネット/PC-8801シリーズ
6	—	棋太平	S.P.S/PC-9801シリーズ
7	—	京都龍の寺殺人事件	タイトー/MSX2
8	7	三国志	光栄/PC-9801シリーズ、MSX、MSX2他
9	6	プロ野球FAN	日本テレネット/PC-8801SR・FR、MSX2他
10	—	スーパーレイドック	T&Eソフト/MSX、X1



初登場1位のPC98版「ディーヴァ」は宇宙が舞台の本格SLGだ。

●アーケードゲーム TOP 5

『ストリートファイター』が1位に返り咲き、『パドルマニア』が着々とランクアップ。てなところが目立つ今号のトップ5です。

といっても、無理やり見つけた変動みたいで気がひけるのも確か。アップライトに至っては、ほとんど不動。寂しさすらこみ上げてくるランキング一覧といえなくもありません。

さて、いつかいつかと待望久しい『グラディウスⅡ』ですが、今号のデータではまだみたい。次あたりこそ出てくるかしらん。活気が欲しいよ、とにかく。(ヒラ坊)

テーブル型

	前回	タイトル	メーカー
1	2	ストリート・ファイター	カプコン
2	5	パドルマニア	SNK
3	4	スーパー魂斗羅	コナミ
4	—	究極タイガー	タイトー
5	1	ヘビーバレル	データイースト

アップライト・コックピット型

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	3	フルスロットル	タイトー
3	2	アフターバーナー	セガ
4	4	サンダーブレード	セガ
5	5	オペレーションウルフ	タイトー

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

「ドラクエIII」で頭がいっぱいだったこの4ヵ月。さてさて、振り返ってみると、いるいる、ドラクエの陰に隠れていたナイスなソフトが。さあ一気に紹介だぁ。

1～4月発売ソフト 合計53本 特別レビュー

アクションゲーム

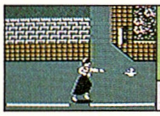


コナミワイワイワールド
コナミ／1月14日発売／¥5500／Ⓒ(1M)

コナミキャラ全員集合のコミカル・アクション＆シューティングゲーム

●コナミマンから月風魔までコナミキャラが総出演。軽さが身上のコミカルゲームってとこだね。(ハルク)
●主人公を状況に応じて使い分けられ、オリジナリティのあるACGになってるのがいい。(大川ボク雄)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



スケバン刑事III
東映動画／1月22日発売／¥5300／Ⓒ(1M)

3人のマイキャラを状況によって選択しながら進めるアクションゲーム。

●状況に応じてマイキャラを選べたり、AV的要素を盛り込んだりと工夫の跡は見えるけど…。(ハルク)
●どうもクセのあるキャラの動きになじめない。もう少し煮つめてからゲームにしてもよかったんじゃない。㊊

難易度	★☆☆☆☆(★½)
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



ガンスモーク
カプコン／1月27日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

物語性の強いシューティングゲーム。シンプルだが高いゲーム性を堪能できる。

●あんまり苦にならない程度のパワーアップやアイテム。RPGの息ぬきにひとガンスモーク！(ベニー松山)
●人がクルンと振り向いてピストルを射つ感覚がすごくよく伝わってくる。気楽に遊ぼう。(ヒラ坊)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



ドナルドランド
データイースト／1月29日発売／¥5500／Ⓒ(1M+1M)

スーパーマリオと同系のオーソドックスな横スクロールアクション。

●オーソドックスな分新しさが感じられないけど、それなりに誰でも楽しめる。(ハルク)
●マクドナルドのショップやカードゲームがサブ画面になってるのが楽しい。初心者のキミに。(スッシー保坂)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

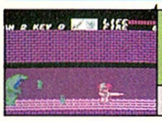


パリ・ダカールラリー・スペシャル
CBSソニー／2月1日発売／¥5300／Ⓒ(1M)

AVステージ、ACステージ等、種々の要素を織り込んだレースゲーム。

●単なるレースゲームでなく、各ステージ工夫を凝らしてあるのですが、それぞれが中途半端で…。(マッキー)
●これはなつかしの液晶(LCD)ゲームのエッセンスを詰め込んだソフトだ。(ダンディー田中)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

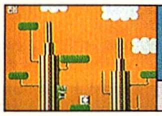


ファイヤー・バム
ハル研究所／2月2日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

横スクロールのアクションRPG。敵を倒すと広がるマップ等、新要素も多彩。

●新機軸を取り入れてるわりには古めかしく、そのくせ何気ないところでセンスがナイスだったりして。(ヒラ坊)
●新しい方向にチャレンジしてるんだけど消化不良気味。弾がキュンキュン出る感じは好きです。(マッキー)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

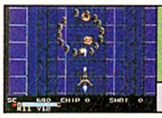


仮面ライダー倶楽部
バンダイ／2月3日発売／¥5500／Ⓒ(1M+1M)

RPG的戦闘シーンがコミカルで楽しい。仮面ライダー1号、2号、V3を操作。

●アクションからRPG風戦闘シーンへ。これがけっこうイケル。とはいえ、かなりの低年齢層向けね。(ヒラ坊)
●仮面ライダーっていっても頭ぶつけるとクチャッとつぶれちゃうし、とってもいとおしいのね。(F川島)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

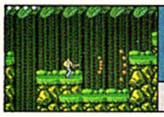


ガーディック外伝
アイレム／1月29日発売／¥5500／Ⓒ(1M+64K)

高速スクロールのシューティングとRPG的マップの探索が合体。

●シューティングシーンがいい。でもアイテム探しとかがゲームにからんでくるとリズムが乱れて不満。(ヒラ坊)
●複雑で頭脳を要するのです。シューティングはもっとシンプルでもいいなぁと思うんだけど。(RYOII)

難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

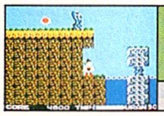


魂斗羅
コナミ／2月9日発売／¥5300／Ⓒ(2M)

2人同時プレイ可能のACG。偶数面は3Dシーン。グラフィックが秀逸。

●ただのジャンプじゃなくて「クルン」と宙返りするところがいい。ゲームにグッと締まった感じ出てます。(ヒラ坊)
●ゲームの中に、やたらと隠れキャラとか謎を盛り込まないところに好感がもてる。(田尻智)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



鉄腕アトム
コナミ／2月26日発売／¥5500／Ⓒ(2M)

音階パズルを始めとするステージクリアのための謎解きがユニーク。

●テクニックがないと飛べなかったりして、もどかしいのなんの。上級者も楽しめます。㊊
●新機軸の工夫があるんだけど、それがゲームの面白さにつながっているかというと…?(ハルク)

難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



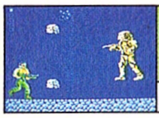
ドルイド
ジャレコ／3月3日発売／¥3200／Ⓓ(両面)

RPGの要素を含むACG。アイテムがポイント。仲間のゴーレムの動きが魅力。

●敵の出現パターンや目的の設定が甘い気がするけどゴーレム君にはあきれるほど愛を感じたのでした。(ヒラ坊)
●ゴーレムが敵の攻撃からドルイドを守るため、あとをついて歩く姿はいじらしいの一言です。(マッキー)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

プレデター



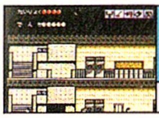
パックインビデオ／3月10日発売／¥5500／Ⓒ(2M)

7つのBig MODE+30ステージ。ひたすら敵を倒し進む横スクロールACG。

●売り物のビッグ・モードがスピード感と迫力に欠けてしまったのが残念です。（マッキー）
●どうせなら、思いきって全部デカキャラの縦横フルスクロールなら良かったのに。（しげるマン）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥◐♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡

覇悪怒組



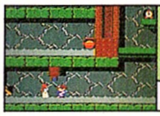
バンダイ／3月25日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

本物さながらの入団テストもある横スクロールのアクションゲーム。

●最近めっきり減った、謎解きつきアクションゲームというジャンルなのでわりと新鮮であった。（ヒラ坊）
●アクションと謎解きの要素の両面を持ち合わせているんだけど、どっちかにしぼってほしかった。（S保坂）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡

ワードナの森



タイトー／3月25日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

アーケードゲームの移植版。コミカルなホラーアクションゲーム。全5ステージ。

●武器も何種類かあるしRPG的要素も含まれているので、一度終らせても再度楽しめるのがいいっ。（節範代大堀）
●細かいとこまで忠実に作ってあって、持ち味はそのまま。ただ少～し簡単になり過ぎてないかなぁ。（Sマン）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥◐♡♡

ゴルゴ13



ビック東海／3月26日発売／¥5700／Ⓒ(1M)

さいとうたかを氏書き下ろしのシナリオと多彩なプレイモードの設定が魅力。

●凝った構成で、おかずがいっぱいの幕の内弁当を食べてる気がします。もうちょっと味が良かったら…。（井）
●スナイプは本当の銃撃以上のリアル感。ワンポイント快感シーンであった。（RYOII）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

不動明王伝



タイトー／3月29日発売／¥5900／Ⓒ(2M+1M)

FC史上初の大容量3Mを誇る大型ACG。数十種類のパワーアップ等に成果が。

●パワーアップの種類がハンパじゃなく多いから、ひと通りやってみたい気がする…。（ヒラ坊）
●史上初の3Mソフトっていうのが売りだけど、う～ん。とりあえずは初の3Mなんだぜっ！と納得。（Sマン）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

彷魔が刻



東宝/4月8日発売/¥5300/Ⓒ(1M+64KSRAM)

Jモード(善)とHモード(悪)の2つのモードをストレスを契機にさまようACG。

●ゲーム性は低いが開発コンセプト、グラフィック、演出力ともに芸術性は極めて高い大傑作だ。（ヒラ坊）
●結論からいうとセンスはスゴイ。ただし楽しいという要素はまるっきり最初から考えていないらしい。（B松山）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥◐♡♡♡	♥♥♥♥♡	♥♡♡♡♡	♥♥◐♡♡

双截龍



テクノスジャパン／4月8日発売／¥5800／Ⓒ(2M)

近未来ニューヨークが舞台のストリートファイト(ケンカ)ゲーム。VS 2Pも可。

●ワザをだんだんおぼえてゆくのも楽しいし、ひとつひとつの動作がすごく細かい。（井）
●キャラの動きが少しトロくて、ギクシャクしてるところなんかB級SFX映画に通じるところがある。（田尻智）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥◐♡	♥♥♥◐♡

仮面ライダーBLACK



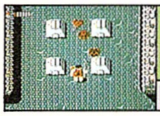
バンダイ／4月15日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

TVの人気者仮面ライダーBLACKのACG。ジャンプ等のリアルな動きに工夫が。

●宙返りの機敏さのわりに歩くのが遅いのと、敵の単調な攻撃はいただけません。（ヒラ坊）
●BLACKが多様な技を持っているのはよいのだが、少々操作が面倒くさい気がする。（スッシー保坂）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★☆☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡

怒 II



ケイ・アミューズメントリース/4月16日発売/¥5900/Ⓒ(2M+64K)

「怒」(SNKより発売)の続編。武器を使い分け敵を撃ちまくる縦スクロールACG。

●武器を決めてひたすら撃ちっ放しにして進むと意外にシンプルなシューティングが味わえるのだ。（RYOII）
●重厚なのが悪いってわけじゃないけど、やっぱリズム感とかきびきびしたキャラの動きは欲しいのだ。（ヒラ坊）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡

風雲少林拳



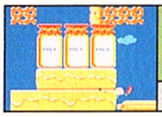
ジャレコ／4月22日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

対戦タイプのカンフーACG。2P用VSモードと3Dモード(FC3DS対応)あり。

●キック等のスピード感はあるけど、キャラ移動がそれに伴わない。攻撃のアタリ基準もわかりにくい。（ハルク）
●アクションがジミ。せっかく3Dがついてんだからもう少しハデなアクションが望まれた。（スッシー保坂）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

バイオミラクル ぼくってウパ



コナミ／4月22日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

主人公ウパは赤ちゃん。オーソドックスな面クリタイプのアクションゲーム。

●女の子、低年齢層をターゲットにしたんだろうけど、ACGとしてのリズムまで無くしちゃね…。（ハルク）
●女の子が大好きなIはいっぱいだけど、ACGに赤ちゃんはやっぱり無理があったのでは…。（マッキー）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡

アドベンチャーゲーム

殺意の階層



ハル研究所／1月7日発売／¥5900／Ⓒ(2M+B)

複雑な人間関係を軸に展開する本格的AVG。ゲーム上の3日間の期限あり。

●グラフィックがパッとしないのとコマンド選択決定のボタン操作がこれまでのものと逆なのが気になる。（井）
●聞き込みを中心に複雑な人間関係を解き明かしていく正統派AVG。時間制限がけっこう厳しい。（ハルク）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡

リップルアイランド



サン電子／1月23日発売／¥4900／Ⓒ(1M)

絵本のように楽しいがキャッチフレーズのファンタジーAVG。(テキストタイプ)

●オジサンやお兄さんも、いわゆる「童心に帰る」っていう快感が味わえるのがいい。（ヒラ坊）
●謎解きは決して易しくないけど、大人から子供まで楽しめるお買い得の1本だと思います。（マッキー）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♥♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡

横浜港連続殺人事件

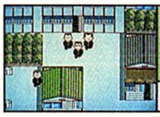


データイースト／2月26日発売／¥5800／Ⓒ(2M)

神宮寺三郎シリーズ第2弾。オトナでも楽しめる、ハードボイルドAVG。

●グラフィック、メッセージにハードボイルドっぽい雰囲気がそこはかとなく漂う秀作。（ハルク）
●前作に比べ、神宮寺三郎はよりシャープに登場。後半では格闘シーンもあって最高に燃えた！（Prof.来宮）

難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥◐♡	♥♥♥◐♡



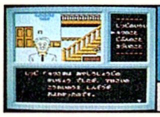
ビーバップハイスクール

データイースト／3月29日発売／¥5800／Ⓒ(2M+64K+B)

原作のイメージのママに再現したツッパリギャグAVG。ケンカありナンパあり。

●データイーストの絵のうまさが光っています。ストーリーの展開もテンポが速くて楽しめます。(卅)
●個性豊かなキャラクターやセリフ使いが無理なくプレイヤーをゲームの世界にひき込んでくれます。(マッキー)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



ファミコン探偵倶楽部

任天堂／前編：4月27日・後編：5月27日発売／¥2600／Ⓓ(両面)

落人伝説と記憶喪失をミックスした本格推理AVG。前・後編の2枚で一組。

●自分の記憶と他人の事件。ようするに知りたいことが2つ重なるシナリオがいい。人間の香りがする。(ヒラ坊)
●斬新な設定とストーリー展開のテンポの速さが魅力。後編があんまりムズカしくなりませんよーに。(マッキー)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

ロールプレイングゲーム



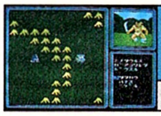
ドラゴンクエストIII

エニックス／2月10日発売／¥5900／Ⓒ(2M+B)

ドラクエシリーズ第3弾。パーティプレイ&Bバックアップでパワーアップ。

●ストーリーの設定からイベント、登場人物のメッセージまでシナリオの完成度は秀逸(Tプレイで)。(ハルク)
●IIの中盤戦以降の展開がのっけから始まるという感じ。枝葉の部分が前作より、さらに凝ってるぜ。(卅)

難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥◐
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡



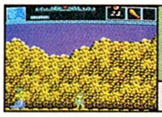
アスピック

ボーステック／3月31日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

横から見た戦闘。上から見たマップ。3Dのダンジョンの3シーン構成。

●ディスクでのARPGは久しぶり。ゲームとしての刺激はともかく、映像として好きだ。(ヒラ坊)
●もう少しはやくキャラクターが育たないかと思うのは僕だけかな。(スッシー保坂)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



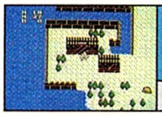
オリュンポスの戦い

イマジニア／3月28日発売／¥5300／Ⓒ(1M+64K)

ギリシア神話を題材にしたARPG。AVGの要素も含んだよくばりゲーム。

●ARPGは中途半端になりやすいが、これはその典型。題材が面白かっただけに、とても残念…。(村上真)
●グラフィックはなかなかいいんだけど、アクションが上品というか地味というかね…。(ごんざえもん)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



エリュシオン

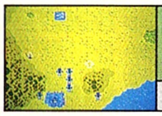
東京書籍／4月28日発売／¥5500／Ⓒ(1M+1M)

パソコン版RPGの移植。マイキャラの性別・種族によって背景・敵キャラが変化。

●RPGは感情移入のゲームなのだから細かいところまで気くばりは必要だと思います。(卅)
●魔夜峰央のデザインが100%生きてないし、敵の倒し方やストーリーも、今イチかったるい。(しげるマン)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡

シミュレーションゲーム



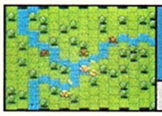
ナポレオン戦記

アイレム／3月18日発売／¥5500／Ⓒ(1M)

兵隊をリアルタイムで動かす独自の手法のシミュレーション。シナリオは8つ。

●疑似リアルタイム戦闘アクションゲームともいえる独得の味がある。開発スタッフもできる人とみた。(辻)
●ウォーゲームに感情移入できる人は確実にハマる。瞬時の判断や命がけの前戦部隊が実感できる。(ヒラ坊)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



ヌーイーゼン

ソフトプロ／3月4日発売／¥2980／Ⓓ(両面)

伝説の王国バビロニア4国の統一をめざす戦術シミュレーション。

●超高度な軍人将棋がゲームできると思えばよい。バトルシーンのキャラクターの動かし方は納得！(ヒラ坊)
●初心者にはわかりにくいところもあるがグラフィックの美しさ、ストーリーの新鮮さはなかなか。(ハルク)

難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



信長の野望 全国版

光栄／3月18日発売／¥9800／Ⓒ(2M+64K×3)

人気のパソコン版を忠実に移植した本格シミュレーションの傑作。

●パソコン版と同じ質を持たせるためにS-RAMの量を増やしたものだから高くなってしまった。上出来。(辻)
●大人が楽しめるソフト。確実に何回もプレイできることを考えれば損はなし。SLGをあなたも。(ヒラ坊)

難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥◐♡



谷川浩司の将棋指南II

ポニーキャニオン／3月18日発売／¥5500／Ⓒ(1M)

ディスク既発売のもののカセット化。処理スピードはアップした。

●棋力は序盤の定石に強く、中盤の仕かけがまあまあ、駒のぶつかりが多くなるほどもろさが目立つ。(ヒラ坊)
●処理速度は確かに早い。初心者にもうってつけ、もちろん上級者もじゅうぶん楽しめます。(保坂)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



武田信玄

ホット・ビィ／3月28日発売／¥5800／Ⓒ(2M)

信州17ヵ国平定を目的とした本格戦国シミュレーション。ブームにものった！

●わりと短時間で終わるし、コマンドも必要最少限はおさえている。初心者にピッタリのSLGだ。(辻)
●戦闘場面がもどかしいのと米の移動ができないのが難点だがわかりやすさはなかなかのもの。(ヒラ坊)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



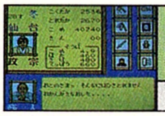
フリートコマンダー

アスキー／3月31日発売／¥5500／Ⓒ(256Kb+256Kb)

古くからのファンを持つ作戦級の海戦シミュレーションゲームの名作。

●ドラクエのように楽しくてわかりやすいエッセンスだけを詰めて作ったようなゲームだ。(ヒラ坊)
●敵の手の内がハダで感じ取れるのはこのゲームしかない。グラフィック、ドラマ性は弱いが…。(辻)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



独眼竜政宗

ナムコ／4月5日発売／¥5500／Ⓒ(2M+B)

ナムコらしく工夫されたわかりやすさが楽しい戦国シミュレーションゲーム。

●今までにない新しい感覚。米をうまく運用していく所や経験値がその土地に付随するところなど新鮮！(辻)
●初心者最適！不要部分切りすてでこれまでSLGになじめなかった人も泣いて喜ぶかも。(しげるマン)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



松本亨の株式必勝学

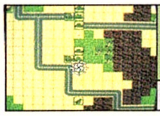
イマジニア／2月18日発売／¥9800／Ⓒ(2M+B)

実際に上場されている100銘柄を使っての株式シミュレーションの本格派。

●株式シミュレーションというよりも株の売買でお金を稼ぐ人生ゲームとしてのおもしろさがよい。(ハルク)
●フツーのゲームの100万点ボーナスよりこのゲームの宝くじ10万円の方が20倍くらいうれしい！(古矢徹)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡

スポーツゲーム



砂漠の狐

コトブキシステム／4月28日発売／¥5500／Ⓒ(2M)

第2次大戦の北アフリカ戦線を舞台にした戦術シミュレーションゲーム。

●ボードゲーム感覚の入門用戦術シミュレーション。アニメ効果などグラフィック面でも工夫のあとが。 (井)
●戦車や戦闘機のコマをボード上で動かして相手を攻撃するわけだが、あっけないところもある。 (辻)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



ファミリーサーキット

ナムコ／1月6日発売／¥3900／Ⓒ(1M+512Kb)

自車の色・車体・性能を細かく設定でき、40種類のコースがある。超本格志向だ。

●抜きつ抜かれつのレース展開や、セッティングの微妙な違いを楽しめてよい。緊張感が最高になる。(ヒラ坊)
●限られた条件の中で徹底的に腕をみがいていく、とっても硬質なレースシミュレーション。神経を使う。(みそ)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



アイスホッケー

任天堂／1月21日発売／¥2600／Ⓓ(片面)

8ヵ国の中からチームを選び個性の違う選手のフォーメーションを組む本格派。

●多人数VS多人数なのに操作がしやすいしわかりやすいのがいい。TとかR戦とかがあればいいのに。(ヒラ坊)
●試合展開なんか本物そっくしでとーっても燃え燃えです。ルールだってかーんたん。 (キャピーゆかり)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



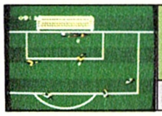
ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル

ハル研究所／2月1日発売／¥5600／Ⓒ(1M+256Kb+B)

難度は3段階。コースは2種類。Tモードとジャンボ尾崎のレッスンがウリ。

●ジャンボの助言がいまいち役に立たないけど、ゴルフゲームの初心者にぴったりのむずかしさ。 (目駄松)
●任天堂のUSコースと比較すると風の影響を受けにくく芝目がシンプルな分だけ簡単な感じがする。(ハルク)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



エキサイティングサッカー

コナミ／2月16日発売／¥3300／Ⓓ(両面)

自分のチームを育てたり、総当たりリーグに参加したりとプレイモードが充実。

●真上から見る視点のサッカーゲーム。メリットも多いけど、ボクは疑問。Fがよくみえなくちゃね。(ヒラ坊)
●チームを育ててオリジナルを作り、友達のディスクに入っているチームと対戦できるのがマル。 (モモコ)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



釣りキチ三平

ビクター音楽産業／3月17日発売／¥5500／Ⓒ(1M)

ハワイを舞台に大会5日間の合計Pで順位を競うマーリン(カジキ)釣りSLG。

●マーリン釣りに失敗するたびに、エサのカツオを釣らなくちゃいけないのがつらくてつらくて。 (マッキー)
●そう難しいわけではない。マーリン釣りのダイゴミをしっかり味わえるんじゃないかな。 (スッシー保坂)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



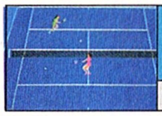
ファイティングゴルフ

SNK／3月18日発売／¥5500／Ⓒ(1M)

全36コース。長所・短所を持つ4人のキャラクターを選んで遊べる超豪華仕様。

●ニアピン等のイベントもあり、ゴルフという風俗ゲームをそのまんまゲーム化したと言えそうだ。 (ヒラ坊)
●こった作りになっているけど、何かがたりない。ボールが青空に吸いこまれてゆく、あの爽快感ですね。 (井)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



燃えろ!!プロテニス

ジャレコ／4月8日発売／¥5500／Ⓒ(1M+1M)

リアルなグラフィックと音声チップ搭載のサウンドがウリ。コールは英国式発音。

●TV中継で試合を見ているような画面づくりが印象的。当たり判定の甘さは直してほしかった。 (マッキー)
●キャラの動きと音声のリアル感。これはもう涙モノ。特にスマッシュを決めた時の爽快感は素敵。 (古橋)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



3Dホットラリー

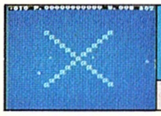
任天堂／4月14日発売／¥3500／Ⓓ(青・両面)

ファミコングランプリの2作目。3種類のマシンと3つのコースで本格ラリー。

●ラリー的な長丁場をシミュレートしようという意図はわかるが、スピード感に欠ける。F1に届かず。(ヒラ坊)
●3Dスコープ使用なら、かなりイケる絵だ。身を削るラリーというよりも、なんかドライブに近い。 (四平)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

その他



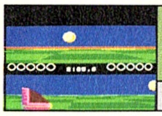
レプリカート

タイトー／2月26日発売／¥3500／Ⓓ(両面)

蛇のようなレプリカートを操作するパックマン・タイプの単純ながら深いゲーム。

●見てるとストレスたまりそうだがなれてしまうと楽しめる。どちらかというと心に余裕のある人向き。 (井)
●新体操のなわ演技みたいな動きがセクシー。1ドットとて狂わないように操作するのは真剣になる。(ヒラ坊)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



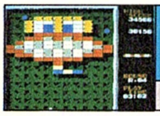
ボールブレイザー

ポニーキャニオン／3月4日発売／¥5500／Ⓒ(1M)

未来の1対1サッカーゲーム。オリジナルはアメリカのルーカスフィルム制作。

●ゲーム構成はシンプルそのもの。球をうばいあい相手のゴールに打ちこむだけ。だけど燃える。 (ハルク)
●スピーディーだけど競技場全体が見わたせずいったいどこを走っているのかよくわからない。 (RYOII)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



アルカノイド2

タイトー／3月8日発売／¥5900／Ⓒ(1M+512Kb)

おなじみアルカノイドの続編。VSモードと自作面がついて楽しみもふえた。

●パワーアップアイテムが増えたことよりも自作面機能がついたことがうれしい。完成度は高し。 (ヒラ坊)
●アーケード版にはまった人にはおすすめ。ヘタでも楽しい。IIになってさらによくなった。 (しげるマン)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



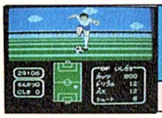
ナゾラーランド第3号

サン電子／3月11日発売／¥2980／Ⓓ(両面)

双六、パズル、AVG、ビンゴ、美人コンテストが楽しめるシリーズ第3弾!

●ディスクを同人誌感覚のメディアとしているところがすごい。ミスナゾラーやおたよりコーナーがいい。(井)
●一番期待していたスゴロクイズはもっとクイズしてほしかった。賞品つきで遊ぶならビンゴかな。 (ヒラ坊)

難易度	★☆☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



キャプテン翼

テクモ／4月28日発売／¥5500／Ⓒ(1M+1M)

RPG風のコマンド選択によってゲームが進む。新感覚サッカーゲーム。

●キャラにたよらない作り手の意地を感じる。ゲームよりもアニメの感覚のおもしろさか。 (ヒラ坊)
●必殺シュートの演出で3カットに分けてボールが迫ってくるとこなんか思わず声がでそう! (ベニー松山)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

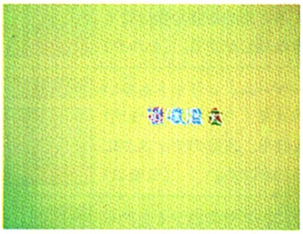
ドラゴンクエストIII 冒険記(アドベンチャーレポート)7

イシス砂漠～イシスの街・城～ピラミッド

アッサラームの街を拠点にレベルアップに励んだあと、勇者達が目指すのは南の砂漠、イシス。熱い砂漠をひた越えて、オアシスを目指せ！ そこには美しい女王の支配する街がある!! どんどん新しい展開を見せていく"ドラクエIII・冒険記"今回はイシスの街・城、そしてピラミッドに迫るぜっ！

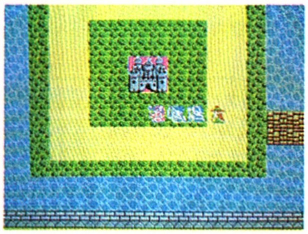
今回の舞台

イシス砂漠



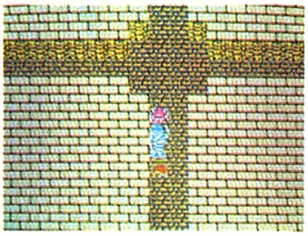
◀右を見ても、左を見ても砂漠ばかりなのである

イシスの街・城

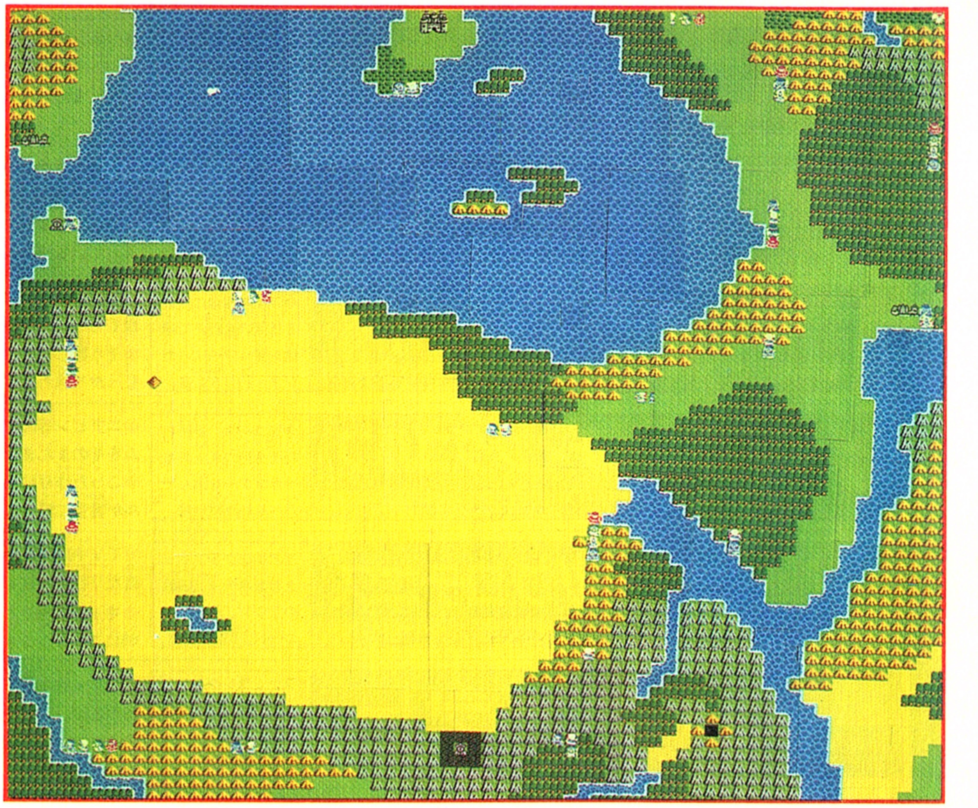


◀砂漠の中の街にしては、水が豊かなところだ

ピラミッド



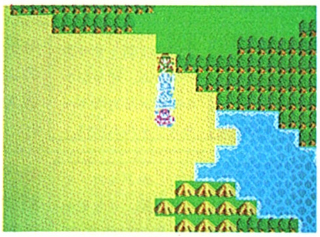
◀BGMがいかにもピラミッド！って感じなんだよね



アッサラームを出て、イシス砂漠を南へ進む

アッサラーム南西の森を西に抜けると、そこはすぐイシス砂漠だ。焼けつくような熱い砂、かどうかは解らないけど、とにかく回りは砂だらけ。敵キャラもアッサラーム辺りのあばれザルなどよりちょっと強いじごくのはさみ、かえんムカデなどが現れる。気をつけなきゃならないのがじごくのはさみのスクルトとかえんムカデの炎。前者はギラ呪文で、後者はヒャド系の呪文で応戦しよう。

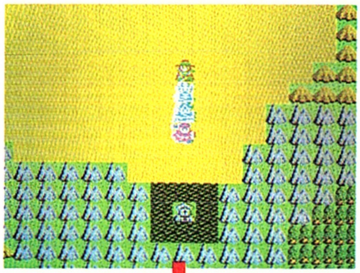
さて、南へ進んでいくと、小さな毒の沼地に囲まれたほこらがある。毒の沼地は1歩で2のダメージがあるが、無視して入っていこう。中には老人がひとりいるだけだ。この老人はどうやらまほうのカギのことを知っているようだ。ここを出たら、西へ進むとオアシスがある。なんとなくあやしげなオアシスだが……!?



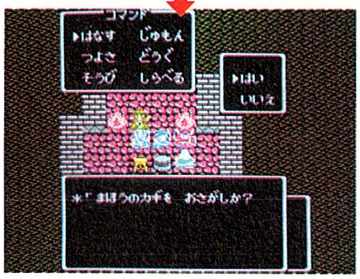
◀進め、進め。とにかく南へ進んでいくのみ！



▶かえんムカデの炎はダメージは少なくとも全員ダメージ



◀ほこら見っけ！ 毒の沼地に囲まれているけど、気にせず入っていこう。どうせダメージは2だ



◀老人は「まほうのカギをおさがしか?」と言う。もちろんだ！「はい」にして聞いてみると……

イシスのオアシスとイシスの街・城1F

イシスのオアシス・マップ



オアシスの森の中に一歩踏み入ってみると、そこは拡大地形だった。そして、そこには城がある。この城こそ、イシスの街と城だ。

森に入る時は、下から入ること。じゃないと城には入れないのだ。

イシスの街・城データ

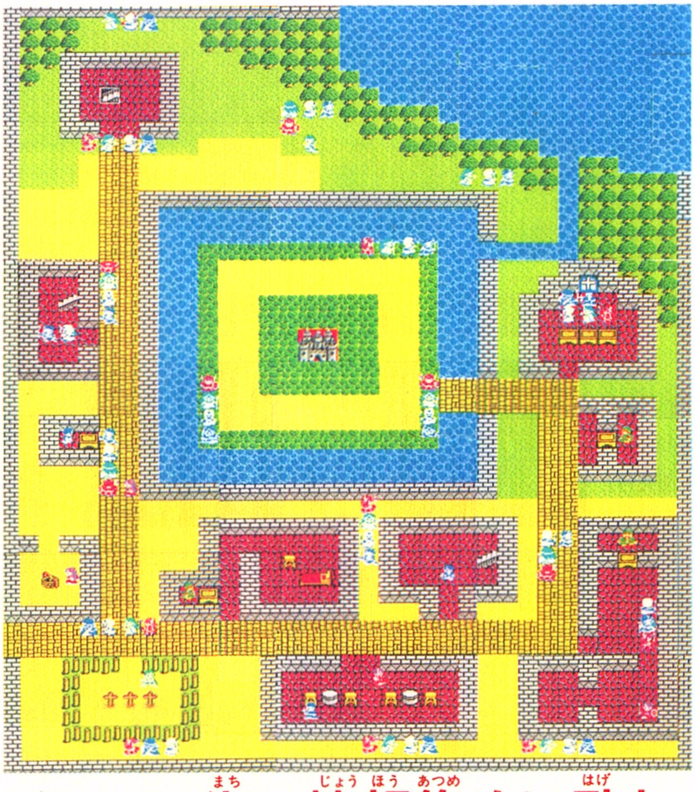
宿屋	40G
教会	アリ
格闘技場	アリ
セーブ	アリ

城と合わせれば何でもアリなのだ。

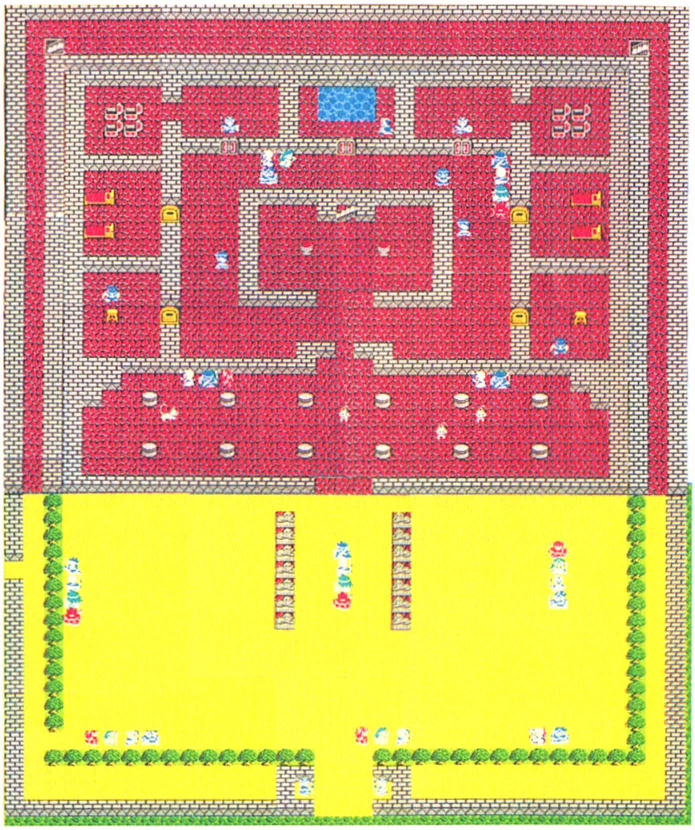
道具屋（2軒とも）	
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
かわのぼうし	80

武器・防具屋	
はがねのつるぎ	1500G
てつのオノ	2500G
おおばさみ	3700G
てつのよろい	1100G
みかわしのふく	2900G
はがねのよろい	2400G
てつのたて	700G

▼イシスの街・マップ



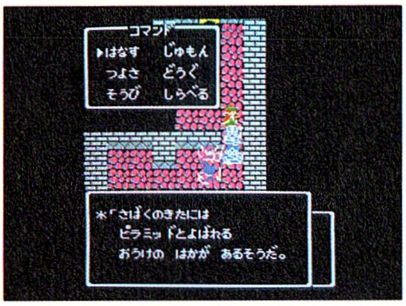
▶イシスの城1F・マップ



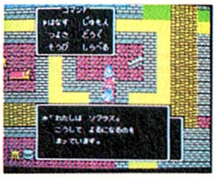
イシスの街で情報集めに励む。でもヘンなヤツも……!?

さて、当然のことながらまずすべきことは情報集めである。そこら中の人々に片っぱしから話しを聞いてみよう。いわく「水はこの街の宝ですわ」とか、「主人は武器屋ですの」とか、さまざまなワケの解らない話がいっぱい。特に吟遊詩人とソクラスがヘン。ソクラスは昼の間は「私はこうして夜が来るのを待っています」と言い、夜になると家の2階で「夜が明けるのを待っています」というのは、ソクラス近くの老人そして「人生とはああしたものかも」と言わしめるほどだ。

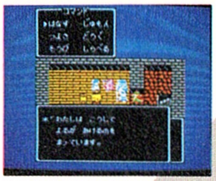
街中のお店やイベントをのぞいたら、今度は街の中央部、お堀に囲まれた城へ入っていこう。これまでの城とは一味違うぞ。



▲ピラミッドは王家の墓。なんだかたたられそう。でも、行くっきゃない。なんたって勇者なんだもん



◀昼間のソクラス。なかなかネガティブな考えのヤツだ

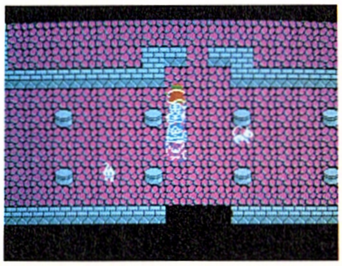


◀夜のソクラスも同じ。こうして彼は生きていくのかなあ……？

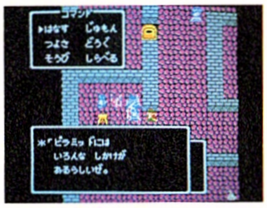
イシスの城の美しき女王

イシスの城で得られる情報はもっぱらピラミッドに関するものだ。どうやらピラミッドのしかけはかなり厳しいものがありそうだ。

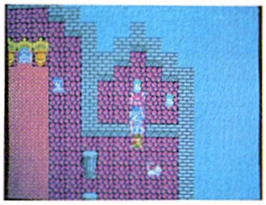
2階には女王様が座っている。ピラミッドへ向かう前に1度セーブしておこう。もちろん2階の人々の話しを聞くことも忘れずにね。



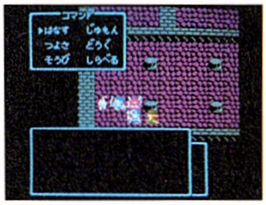
▲城の中にはネコがいっぱいいる。ためしに話しかけても鳴くのみ



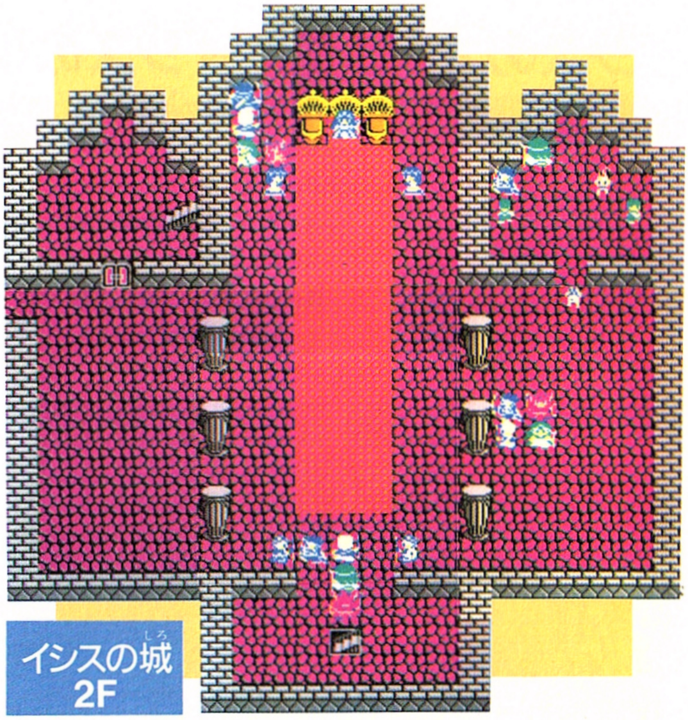
◀ピラミッドの中はたいへんそうだね



◀2人の子どもがピラミッドの謎を知ってる?



◀夜、一匹のネコに話してみると、なんと!!



ピラミッドへ! しかし、中には手強い敵としかけがいっぱい

ピラミッドの中はさほど複雑な迷宮ではない。しかし、ミイラおとこやだいおうがまなどの新しい敵やかえんムカデなどが現れる。あまり無理しないで戦っていこう。

1階には落とし穴がある。B1階に落とされるが、B1階は呪文がまったく効かない。上への階段は1ヵ所だけ。

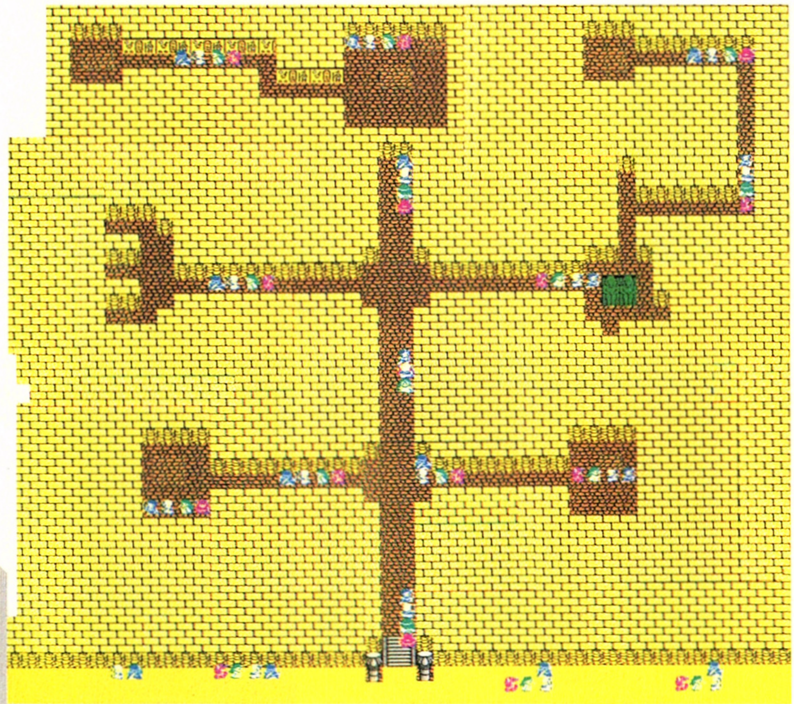


◀ラリホーの呪文がコワいだいおうガマ。危なくなったら逃げろ!

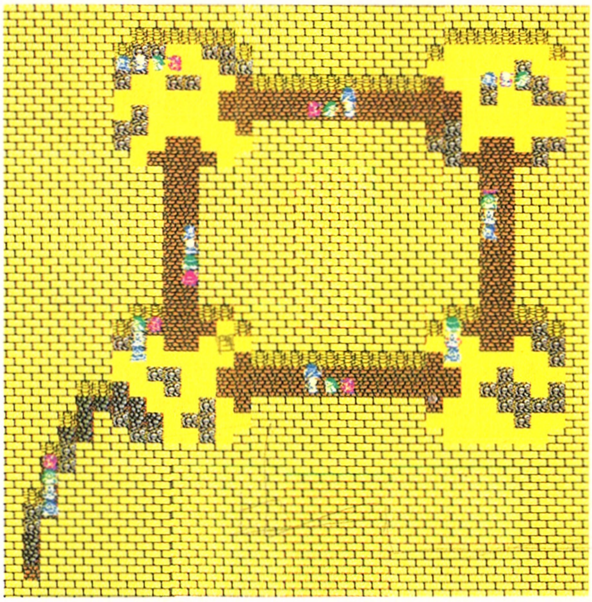


◀B1階は呪文が効かない。でも、当然敵の呪文も効かないだ

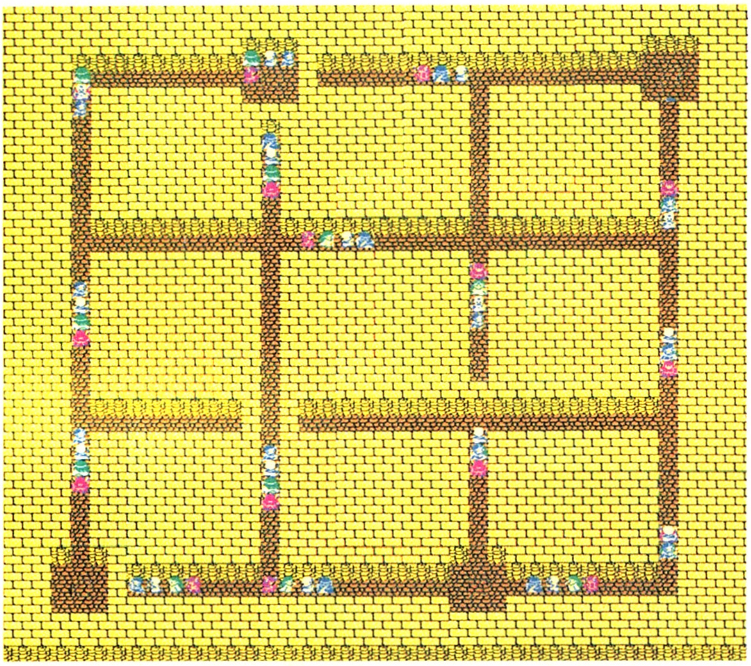
◀1F



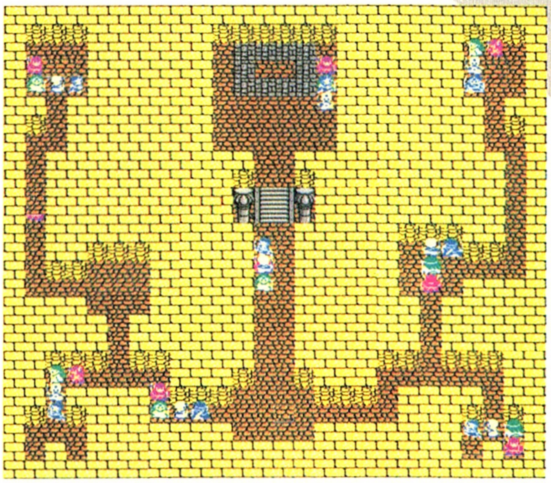
▼B1F



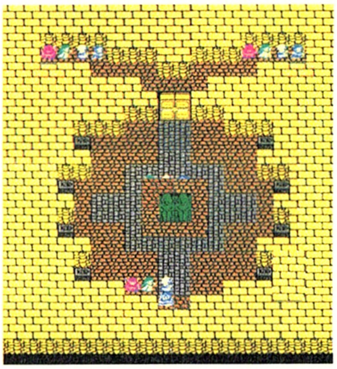
◀2F



▶3F



▶4F

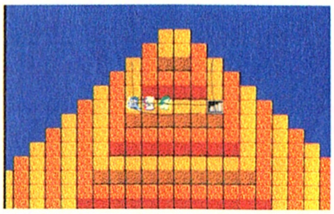


4、5階、頂上はおまけみたいなもの。別に行かなくとも差しつかえない。
4階には宝箱が多くあるのだが、1つ開けるたびに必ずミイラおとこ4人がおそいかかってくる。呪文も使えないぞ！

▼5F



▼ピラミッド頂上



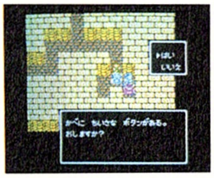
隠れたアイテムを探し出せ！

広い2階をくまなく探し回ろう。ところどころに宝箱や階段があるはず。しかし、宝箱の大半はからっぽだったり、ひとくいばこだったり。特にひとくいばこには要注意。できればインパスの呪文で中身を確認してから開けるようにしたい。このクセは先々でも役に立つぞ。

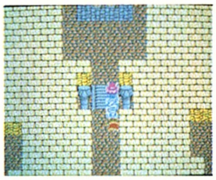


◀なんとひとくいばこだった、じゃない！呪文は効きにくいので通常攻撃で

3階にはカギやアバカムでは開かない石の扉がある。同じ階にあるボタンと何か関連があるようだが、その謎のヒントはイシスに…。



◀このボタンは4カ所にあるが、どうする？



◀この扉を開ける方法は？城での……

イシス地方の敵キャラデータリスト

イシスに現れる新種の敵は7種。かなり特徴があるものも現れてきたので、戦法をよく考えよう。

かえんむかで



HP	34
EXP	18
G	35
宝箱	かしこさのたね

攻撃力はたいしたことないが、炎を吐いてくる。

じごくのはさみ



HP	33
EXP	19
G	23
宝箱	せいどうのたて

守備力が高く、その上スクルトを連発してくる。

ミイラおとこ



HP	30
EXP	18
G	12
宝箱	やくそう

呪文、特殊攻撃はなく、HPも低いが攻撃力が高い。

わらいぶくろ



HP	30
EXP	1
G	350
宝箱	スタミナのたね

ホイミ、マホトーン、ボミオス、スクルトを使う。

たいおうがま



HP	36
EXP	18
G	23
宝箱	とげのムチ

集団で出現し、ラリホーの呪文を使う。侮れない敵。

マミー



HP	50
EXP	20
G	36
宝箱	せいすい

ミイラおとこの強力版。攻撃力が高いので要注意。

ひとくいばこ



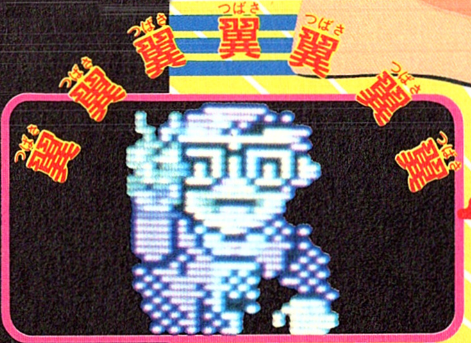
HP	125
EXP	34
G	25
宝箱	

攻撃力、すばやさがかなり高い。宝箱の中にいる。

※表内の数値は平均的なデータです。

ゴールデンウィーク直前特集

待たせてゴメン やっと会えたね



発売をまじかにひかえつばさコールがこだましてます。

テクモ	4月28日発売	¥5,500	カセット

キャプテン翼





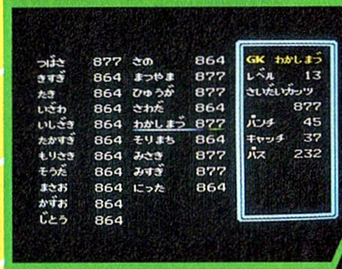
○彼が大空翼君。ワールドカップ優勝が夢なのだ。



○中学校サッカー大会に優勝してフランスへ旅立って行く。

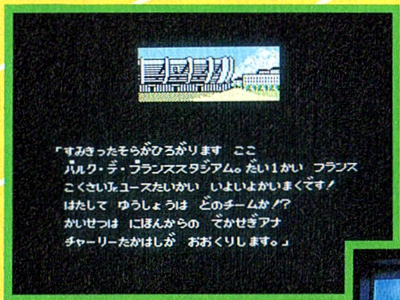


○これが翼君のステータス画面だ。レベルアップして強くしてあげようネ。

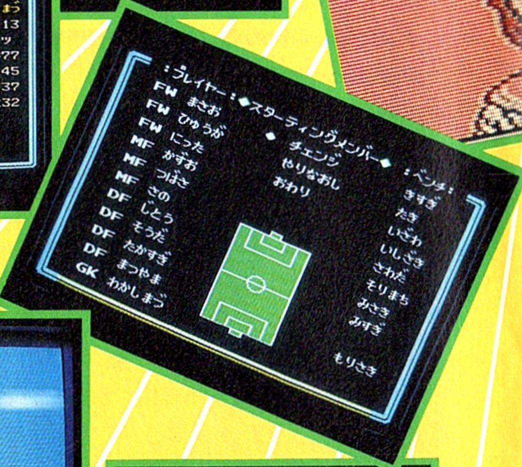




○フランスへ行ったら岬君を探すんだ。ここは全日本ジュニアの宿舎だ。ここから岬探しアドベンチャーの出発だ。



○Jr.コース大会ではメンバーチェンジができる。ベストメンバーを組め。





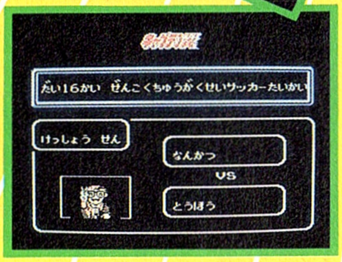


○ド迫力の実況シーン。軽快なテンポで試合が進む。アニメみたいだ！





○全日本Jr.が誇る必殺シュートの1つ。次藤君と立花兄弟によるスカイラブツインシュートだ。





いよいよ、待ちに待った「キャプテン翼」が秒読み段階に入ったね。そこで今回は、初めてのサッカー・シミュレーションってどんなことをするのか、対戦相手の特徴やレベルはどのくらいなのか、人気キャラクターはどんなポジションでどんな役割を果たしているのか、必殺シュートは…、といったキミ達が知りたい情報を写真いっぱいでどど〜っと大公開なのだ。(必本はダイエットもせずにいつも太っ腹！)。キャプテン翼の魅力をぎゅっとつめこんで「よくわかるキャプテン翼シリーズ」第１弾なのだ。

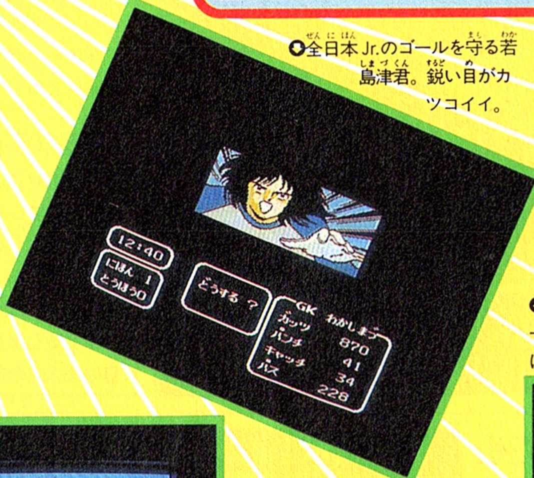
大空翼

大空翼——静岡県南葛市立南葛中学校３年。現在サッカー部のキャプテンである。小学生の時には南葛市の少年サッカークラブのキャプテンとして全国制覇を成し遂げ、そしてまた南葛中では全国中学生サッカー大会２年連続優勝。もっかのところ史上初のV3を目指して猛練習を重ねている、まさにサッカーの天才児である——。彼のプロフィールを書くならこんな風になるのだろうが……。

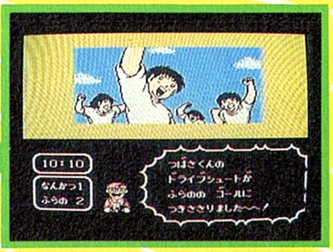
このゲームの主人公・翼くんは天才である。でもそれは単にサッカーがうまいということだけじゃない。どんな苦境に立たされても決してあきらめない闘志と、チームメイトを引っ張っていくカリスマ性。そういったものが他の10人の仲間たちを力づけ、実力以上のチームプレイをさせるのである。そう、彼はただの選手ではなく、天才的なキャプテンなのだ。

キャプテン翼——それはあまりにもピッタリとくる、大空翼のプロフィールではないだろうか。

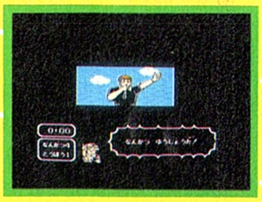




全日本Jr.のゴールを守る若島津君。鋭い目がカツコイイ。



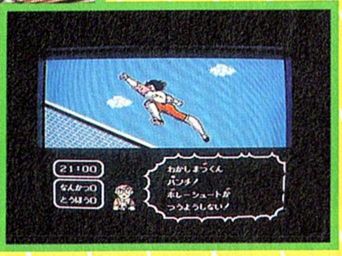
翼君のドライブシュートがつきささった瞬間だ。このシーンってマンガそっくりだネ。



ついに南葛中は全日本中学校サッカー大会に優勝・Ｖ３達成だ！そこへ負けた東邦の日向君が…。

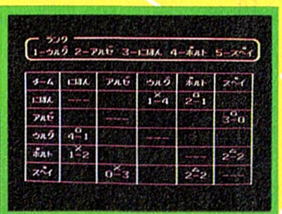






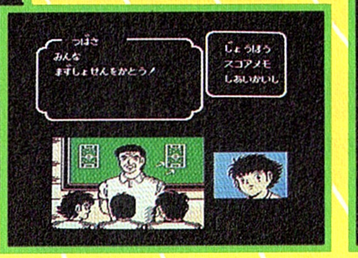
若島津君鉄壁のパンチングだ！







若島津君必殺の三角飛びだ。ゴールポストへジャンプしてのキャッチはどんなシュートもはばむのだ!?





同点の時はＰＫ戦にもつれこむ。ＰＫ戦ではシュート力よりも、右へ打つか左へシュートするかの勘の勝負になる。運を天にまかせて打て！

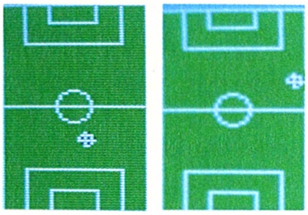
KICK OFF

OFFENCE 攻め方

このゲームのおもしろいのは、自陣から敵ゴールまでボールを運んでシュートへ持っていくまでの攻撃の組み立てにあるんだ。だから、どんな操作をすればいいかしっかり覚えようぜ。

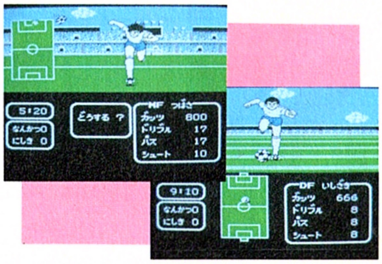
●コート上のボール位置表示

ここに表示されるボールの位置が現在ボールを持って進んでいる選手の位置になるわけだ。ただ、敵や味方の選手は表示されないので、Bボタンで周囲の状況もつかもう。



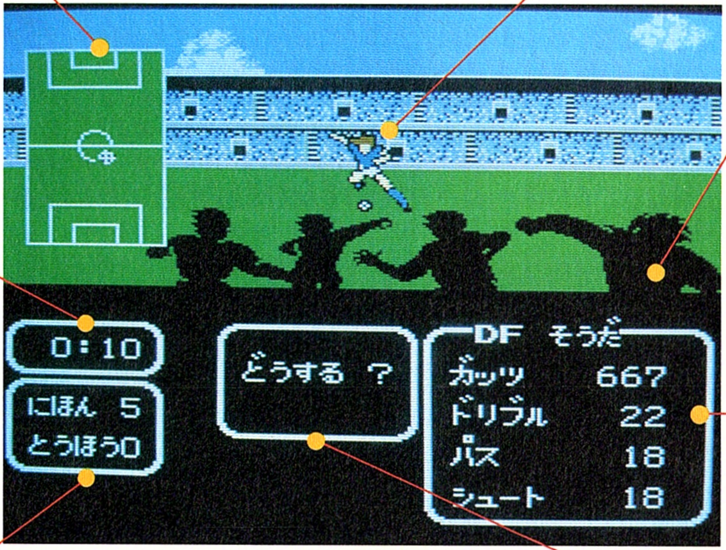
●操作する選手

画面中心に表示される選手を操作する。それが攻撃の基本だ。つまりボールをキープしている人の意志をプレイヤーがひとつひとつ決めてくってことなんだ。



ガッツについて

ガッツは選手の体力値なのだ。攻撃や防御など試合に参加するとガッツは減っていく。ガッツは0になるとその選手はもう働けない。参加しないと回復するよ。



●試合時間表示



試合は30分ハーフで行われる。時間は10秒単位で減っていって、タイムが0になるとレフリーが笛を吹いてタイムアップを告げるんだ。時間は攻撃や防御の方法によって減りかたが違うので、僅差での終盤の攻防の組み立ては重要になりそうだ。



●出現した敵選手



敵選手の出現人数によっても攻撃方法は変わってくるぞ。

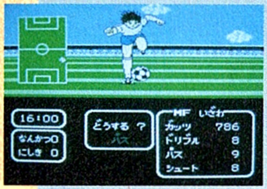
●操作する選手の状態

攻撃の時はこのウインドゥにボールを持っている選手のガッツ、ドリブル、パス、シュートの能力値が表示されているんだ。ガッツは最初は800から。どの能力値もレベルがアップすると上がっていくんだ。能力値は個人差があるからね。

●対戦チーム・スコア表示

ここに現在対戦しているチーム名とスコアが表示される。この対戦チームだけれど、第1部では、2回戦までに負けてしまうとまた1回戦からプレイしなければならない。3回戦まで進めば決勝で負けても3回戦からの対戦となる。レベルは減らないから、負けたほうが強くなれるのだ。第2部でリーグ戦を勝ち抜いて決勝トーナメントで負けるとまた予選リーグへ振り出しとなるぞ。

敵が現われる前に攻めるならBボタンで



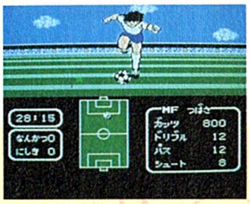
○敵に囲まれる前の方が攻撃が続くのだ。

敵に囲まれてからでは、パスにしてもシュートにしても決めにくい。だから、Bボタンで攻撃セレクトモードにしてパスを選び敵の場所を確かめて攻撃する方法もある。

攻撃パターン基本3種

ドリブル

敵が2人くらいだったらドリブルで抜ける可能性も高い。また、ドリブルが強い日向君あたりだと敵をふっとばして強行突破できる。



○ドリブルは確実に陣地を進めることができる。



○敵がいてもドリブルでかわして進むんだ。

パス

パスをしようとする相手とのライン上に敵がいるとパスカットされる可能性がある。ただ、間近の敵は無視できるようだ。



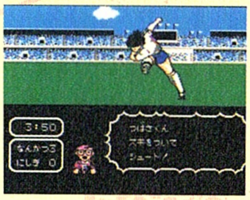
○パスしたい人との直線上に敵がいると危険。



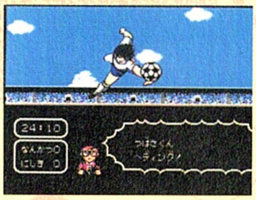
○パスが成功するとこのグラフィックになる。

シュート

メンバーやセンターリングの高低によってシュートの種類が違う。また遠いところからのシュートは威力が半減するぞ。



○これはオーソドックスなシュートだ。



○高いボールの時はヘディングシュートだ。

OFFENCE

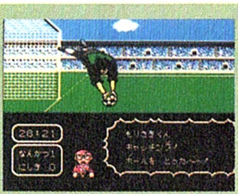
守り方

敵がボールを持っている状態の時は、残念ながら手出しができない。コンピュータが敵を取り囲んでくれて始めて防御戦略が立てられる。防御がきちんとできないと勝ち抜けないぞ。

キーパーについて



パンチング
○決して自軍のボールキープにはならないが、確実



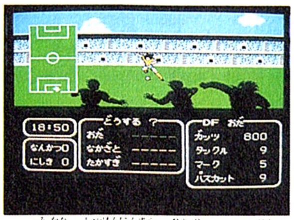
キャッチ
○成功すれば、ホラこの通り。でもリスクが大きい

危ないシュートはパンチングで防ごう

キャッチとパンチングで防御だ。キャッチは反撃に転じられるがゴールされる確立も高い。危ない時はパンチングしよう。

○出現した味方選手

敵を味方選手が囲んだこの画面が出現したら、ディフェンスのためのコマンド操作となる。それぞれの能力や敵の攻撃パターンを予測してディフェンス方法を決めよう。予測がぴったり当たるとインターセプトできるぞ。

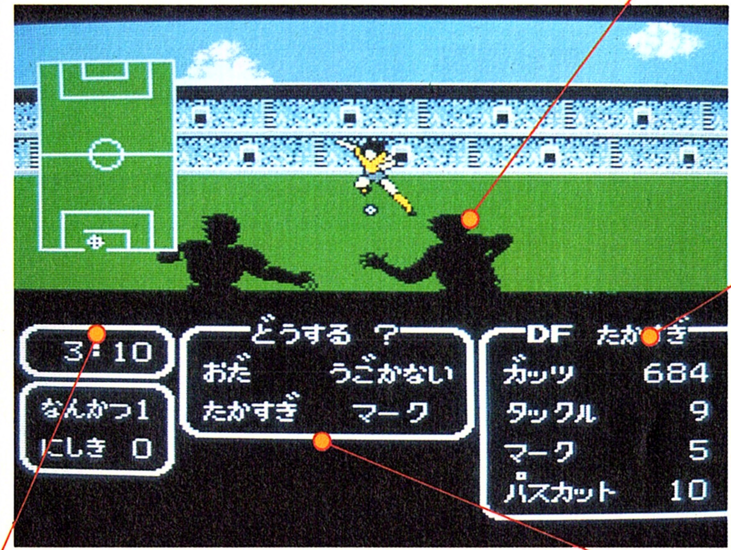


○味方の出現人数も1人から4人までその時々によって違うぞ

○ガッツ消費量

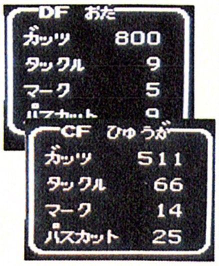
コマンド	消費量
パス	30
ドリブル	40
シュート	80
タックル	50
パスカット	25
マーク	30
キャッチング	20
パンチング	40

ガッツはハーフタイムで最大値の1/4回復する。最初は800だが、レベルが上がると最大1000までアップするぞ。



○操作する選手の状態

防御の場合はここにガッツ、タックル、マーク、パスカットの能力値が表示される。複数の場合はそれぞれの数値が順番に表示されるんだ。その時は1人はタックル、もう1人はパスカットと分担してディフェンスするという防御法も有力なのだ。



○ディフェンスする選手のステータスがここに順番に表示される。数字を見て防御法を決めろ

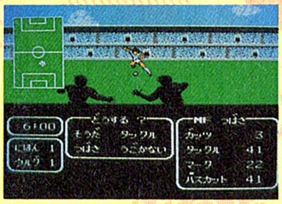
○時間の測り方は

時間経過はプレイによって違う。たとえば防御ではタックルは瞬間だけれどマークはずっとディフェンスするわけだからマークのほうが時間を消費するわけだ。



うごかさない

「うごかさない」は、防御に参加しないことを意味している。たとえば翼君の ガッツが少なくてこれ以上減らしたくないって時はこのモードを選べばいい。

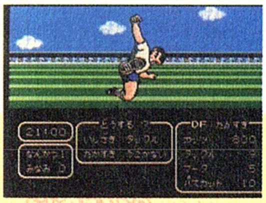
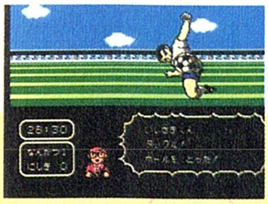


○たとえばディフェンスに翼君が入った時、彼のガッツがとっても少なくて守りで少ないがガッツを減らしたくない時は、うごかなければいいんだ。そうすればガッツは減少しないのだ。

防御パターン基本3種

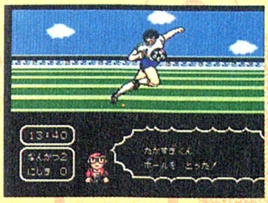
タックル

敵がドリブルあるいはシュートをしようとしているときに有効だ。が、敵がパスやコンビプレイの時は力が半減してしまう。

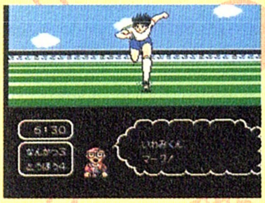
パスカット

敵がパスあるいはコンビプレイの時威力を発揮。でも、敵がドリブルやシュートの時は力が半減し抜かれてしまうこともある。

マーク

ボールを奪うことはできないが、敵をくい止めることができる。これで味方が戻るのを待ってもいいし、時間消費戦法もできるのだ。




全国中学生大会で栄光のV3達成だ！

全国中学サッカー大会 第1部

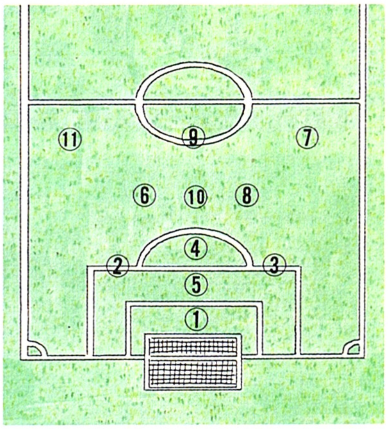
全国中学生サッカー大会ですでにV2を達成している南葛中。そして今、史上初のV3をかけて熾烈な戦いが始まるのだ！



南葛中サッカー部メンバー表

選手	ポジション	背番号	選手	ポジション	背番号
大空 翼	MF	10	森崎有三	GK	1
来生哲兵	CF	9	岩見兼一	MF	6
滝 一	FW	7	長野 洋	FW	11
井沢 守	MF	8	小田 強	DF	2
石崎 了	DF	4	中里正人	DF	3
高杉晋吾	DF	5			

監督	古尾谷



メンバーのポジションを覚えよう

攻撃の時フォワードは敵陣へ攻め込むが、ディフェンスはドリブルで上がってもボールを離せば自陣へ戻るようになっているのだ。

	出場校全データ			攻撃力	守備力	キーパー
1回戦	錦ヶ丘中	第1回戦の相手チーム錦ヶ丘中は特に目立った選手もなく、レベルも低いのではっきりいって弱い。監督は油断は禁物だといっているが、普通に戦えば軽く勝てる相手だ。しかし、初戦でもあるので自分の考えた攻撃パターンをチェックするのにはちょうどいいかもしれない。センター付近からシュートしても決まってしまうこともあるが、ラフな試合をせずにきっちり勝とうぜ。		ドリブル……D パス…………D シュート……D	タックル……D パスカット…D マーク………D	D
2回戦	南宇和中	南宇和中も戦力的には、錦ヶ丘より防御が若干よくなっているほかはほとんど変わらない。しかし、ここにはドリブルが得得な石田、シュート力のある武井という2枚看板による攻撃は強烈。防御にまわるのではなく、相手以上に得点することを考えて攻撃しよう。		ドリブル……C パス…………D シュート……C	タックル……D パスカット…D マーク………D	D
3回戦	東一中	このチームには全日本メンバーの早田誠がいる。だから、攻撃はこの早田にボールを集め、ドリブル突破でカミソリシュートを炸裂させるという攻撃パターンが多い。だから、できるだけ敵にボールを取られない戦法を考えなければならないのだ。また、このチームは守備力にも定評がある守りのチームともいえる。	早田 誠 	ドリブル……C パス…………C シュート……C	タックル……C パスカット…C マーク………D	C
4回戦	花輪中	ここのチームの特徴はなんといっても双子の立花兄弟だ。この2人が繰り出すスカイラブ攻撃体勢に入ったらほとんど処置なしとなる。だから、これを打たせない方策も考えないといけない。また、ディフェンス陣もけっこう頑張るのでシビアな試合展開となるはずだ。	立花政夫  立花和夫 	ドリブル……C パス…………C シュート……C	タックル……B パスカット…B マーク………C	B
5回戦	明和東中	このチームには傑出した有名選手はいないが、全員のレベルが高くチームとして非常によくまとまったチームだ。チーム直としてはオフェンス、ディフェンスともこれまでのチームの中ではトップクラスに位置しており、詰めが甘いとなかなか得点するのは難しい。これまでも攻撃パターンを試してみるには絶好のチームともいえる。レベルが低いとこのあたりでつまずくかもネ。		ドリブル……B パス…………B シュート……C	タックル……B パスカット…B マーク………B	B
準々決勝	比良戸中	このチームにはディフェンスの次藤洋、フォワードの佐野満の2人の全日本メンバーを擁している。次藤の華麗なドリブルから佐野にまわしてのシュートが攻撃パターンだ。チーム全体の力もバランスが取れており、かなりの苦戦が予想される。	次藤 洋 	ドリブル……B パス…………B シュート……A	タックル……A パスカット…A マーク………A	B
準決勝	ふらの中	チームの総合力では決勝の東邦より上である。特にディフェンスが強く、ねばりを信条としている。そのためディフェンスではマークを多用してシュートを打たせない体制作りがうまいので、囲まれる前にパスを使って相手を撹乱する戦法を使うんだ。また、ボールキープ力抜群の松山光のイーグル・ショットは要注意だ。	松山 光 	ドリブル……A パス…………A シュート……A	タックル……A パスカット…A マーク………A	A
決勝戦	東邦中	東邦学園はチーム総合力はそれほど高くないが、日向をはじめ沢田、反町、キーパーの若島津と4人の全日本メンバーを抱える強豪チームだ。東邦は沢田にボールを集め日向へパスしてシュート、という戦法を得意とする。また平凡なシュートでは若島津の防御を崩せないぞ。	日向小次郎  若島津健 	ドリブル……B パス…………B シュート……B	タックル……B パスカット…B マーク………B	A

世界のトップってやっぱすげえぜ！

国際Jr.ユース大会 第2部

世界の壁はさすがに厚い。超有名ビッグネームが目白押し。リーグ戦を突破してフランス、西ドイツを倒し絶対優勝だ。

●全日本Jr.ユースチームメンバー表

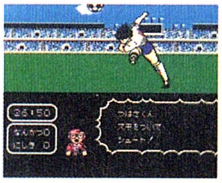
大空　翼	MF	森崎有三	GK	松山　光	MF	岬　太郎	MF
来生哲兵	CF	早田　誠	DF	日向小次郎	CF	三杉　淳	MF
滝　一	FW	立花政夫	FW	沢田タケシ	MF	(若林源三)	GK
井沢　守	MF	立花和夫	FW	若島津健	GK	新田　瞬	FW
石崎　了	DF	次藤　洋	DF	反町一樹	FW		
高杉晋吾	DF	佐野　満	FW				

出場各国チーム全データ			総合	攻撃力	守備力	キーパー
アルゼンチン	個人技に優れフォワード、ディフェンスともオールマイティな選手が多い。またパスカルとディアスという超中学生級の選手がおり、彼らがくりだすドライブ&オーバーヘッドシュートには注意が必要だ。	ディアス 	A	ドリブル……A パス…………A シュート……A	タックル……A パスカット…A マーク………A	A
ウルグアイ	このチームも非常によくまとまったレベルの高いチームといえる。特にビクトリーノのドリブル、シュート力があり、注意人物である。ほかのメンバーも個人技に優れた者が多く、手こずりそうなチームだ。	ビクトリーノ 	A	ドリブル……A パス…………A シュート……A	タックル……A パスカット…B マーク………B	A
イタリア	このチームの戦力もほぼウルグアイと同じで、リーグ戦では手強いチームである。特にキーパーのヘルナンデスの鉄壁の防御を破るのは至難の技で、1点差を争う勝負となる。勝つとすればスコアは1－0になりそうだ。		A	ドリブル……A パス…………A シュート……A	タックル……A パスカット…B マーク………B	特A
イングランド	攻撃を中心としたチームである。特にリネカーのシュート力は群を抜き、ほかのメンバーもシュート力があるので、できるだけシュートを打たせないディフェンスを心掛けよう。またロブソンはシュートカットが得意なので、ロングシュートは効かないと思ったほうがいい。		B	ドリブル……A パス…………A シュート……A	タックル……A パスカット…B マーク………B	D
マレーシア	ドリブルを中心とした個人技のチームである。が、全体のレベルは低く、特にこれといった選手もいないので勝ちやすいチームである。勝率が同じである場合得失点差がものをいうので、こういうチームでポイントを上げておこう。		D	ドリブル……C パス…………C シュート……D	タックル……C パスカット…D マーク………C	D
ベルギー	ディフェンスに力をおいた中堅チームである。攻撃力はそれほどでもないが、ワンチャンスをものにすることが得意で、ゴール前の連続攻撃は定評があるところ。キーパーの防御力もけっこうあるので詰めが甘いとゴールは奪えないぞ。		C	ドリブル……B パス…………B シュート……C	タックル……B パスカット…B マーク………C	B
カナダ	パスを多用して攻撃してくるヨーロッパ型のチームであるが、それほどの攻撃力があるわけではなく、ディフェンス力もあまりない、はっきりいって弱いチームだ。このチームもポイント稼ぎにもってこいといえる。こんなチームに手こずっていては勝ち残れないのだ。		D	ドリブル……C パス…………C シュート……D	タックル……C パスカット…C マーク………D	D
ポルトガル	レベルとすれば攻撃型の中堅チームである。特にシャラーナを中心とした攻撃は威力があり、パス、ドリブルの突破力はたいしたものがある。しかし、ゴール前の詰めが甘くシュート力がないため点を取られることはあまりないはずだ。負けられないチームの1つである。		C	ドリブル……A パス…………A シュート……D	タックル……C パスカット…C マーク………D	B
スペイン	フォワードがなかなか強力な手強いチームである。特にアルゴスの強力なドリブルで攻め込んでセンターリングしてからのシュートという1つの攻撃パターンを持っており油断できないチームである。防御に工夫をする必要がある。		B	ドリブル……A パス…………B シュート……B	タックル……B パスカット…B マーク………B	B
ポーランド	チーム全体のレベルはそれほど高いとはいえない。しかし、左ウィングのマッハーのドリブルスピードは他の選手の3倍以上でボールを持ったら止めることは不可能に近い。また、シュート力もあるのであなどれないチームだ。		C	ドリブル……B パス…………B シュート……C	タックル……B パスカット…B マーク………B	B
フランス	すべての能力が優れ非常にバランスのとれた強敵である。ヨーロッパ型のチームで特にパスの能力が優れパスを中心にゲームを組み立ててくる。そしてナポレオン、ピエールの強力なシュートが炸裂するのだ。	ピエール 	特A	ドリブル……A パス…………特A シュート……A	タックル…特A パスカット…A マーク………A	A
西ドイツ	チーム力ではフランスに劣る。が、シュナイダー、カルツ、マーガス、シェスターそしてキーパーのミューラーと超中学生級をそろえ個々の技術ではトップ。決勝にふさわしい最強チームである。	シュナイダー 	特A	ドリブル……A パス…………A シュート……A	タックル……A パスカット…A マーク………B	特A

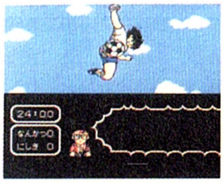
サッカーの華。シュート＆人気プレイヤーたち

シミュレーション・サッカーゲームの魅力はこれまで紹介してきた。が、キャプテン翼としての魅力はなんといっても人気プレイヤーの姿と豪快な必殺シュートにある。そこでこのページでは人気有力選手とその必殺シュートの決定的瞬間を紹介してしまうわけだ。キミのひいきの選手はだれかな？
第１部では敵となって戦う人気選手たちも、第２部ではチームメイトとなって世界の強豪と戦うことになる。つまり全日本のスーパースターの必殺シュートが全部打てることになるからこれはスゴイ！
ただ、必殺シュートを放つにはある程度レベルを上げないといけないから、実戦で鍛えよう。

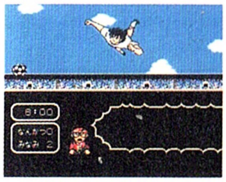
●シュート



●ボレーシュート



●ダイビングヘッド



●オーバーヘッドキック



サッカーでもっともスリリングで華やかなのがシュートの瞬間だ。センターリングが上がってノートラップの瞬間、これはもう興奮ものだね。このゲームでも、その興奮が高低２種類のセンターリングに分かれてシミュレートされている。レベルと選手によってシュートは違うが、高い場合はヘディングとオーバーヘッドシュートが選択できる。迫力といい威力といいオーバーヘッドにしたいね。低いボールではボレーかダイビングヘッドシュートだ。ダイビングヘッドのほうが威力があるようだぞ。

必殺シュートとは？

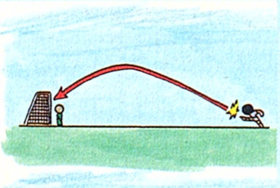
『キャプテン翼』にはとにかくたくさんのキャラクターたちが登場してくれる。単純に考えたって全チーム数×11人以上の人物がいるわけだ。これだけ人数が多いだけに、主要キャラクターはそれぞれ独自の必殺シュートをあみ出して、その存在感を強烈にアピールしてくる。ピンポン玉ばりの変化球シュートや、キーパーごとゴールしてしまうパワーのシュート。こういった必殺シュートの数々が、サッカーというスポーツを格闘技のように盛り上げてくれる。やったね。

大空　翼



主人公の翼君は全国大会Ｖ３を達成し、Ｊｒユースでも漫画ではみごと優勝を成し遂げた、将来の日本サッカーをしょって立つスラッガーだ。さすがに翼君は最初のレベル設定も高く特に攻撃面ではパス17、ドリブル17、シュート10の力を持っているんだ。さて、得意のドライブシュートは、レベル３から打てるようになる。翼君なら３試合目にはもうレベル３になっているに違いない。でも、ガッツの消費量も200と大きいので、ここ一番の時に放つようにしよう。

ドライブシュート　消費ガッツ 200



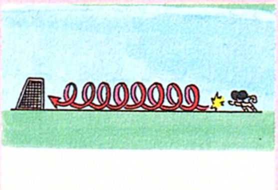
図のように、ぐいーっと上がってずばーっと下がってくるとんでもないシュート。こんなのが飛んできたんじゃあキーパーもお手上げです。でも、もし失敗するとボールは空高く飛んでっちゃって、とても恥ずかしいと思う。

岬　太郎



全国少年サッカー大会で南葛市選抜チームの翼とともにゴールデンコンビとしてチームを優勝に導いた立役者の１人だ。しかし、父とともにフランスへ。でも、Ｊｒユース大会では彼を発見してふたたびゴールデンコンビを結成するんだ。そしてツインシュートをぜひ復活させてもらいたい。フランスで早く岬君を見つけよう。
さて、そのツインシュートだけれど、これは２人ともレベルが11以上ないと繰り出すことができない。ガッツは２人とも120ダウンだ。

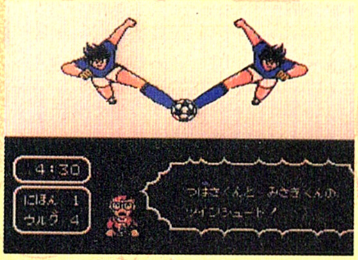
ツインシュート　消費ガッツ ２人とも120



翼くんと岬くんが同時にボールを蹴るので、異なる方向に飛んで行こうとするボールは重点がずれ、かように不規則な軌跡を残してゴールに向かうらしい。んなこたありえねーっての。翼＆日向、立花兄弟でもできるぞ。

２人が組めば無敵だぜ！！

翼と岬のツインシュート



フランスで試合のあい間にうまく岬君を捜すことができれば、翼君と岬君のまぼろしの黄金コンビの復活となる。この２人はあうんの呼吸でコンビプレイを完成させ、三角パスでいっきに敵陣深くへ入りこんで、必殺のツインシュートまで持っていくことができるんだ。この攻撃ってほんと２人の間にはテレパシーがあるんじゃないかって思うほどあざやか。そして、この攻撃法は、ピンチの時には実に心強いものがある。
この黄金コンビに日向君が加わってキーパーに若島津君がいるわけだから全日本って負ける気しないね。そして、恐怖のドライブタイガーツインシュートなるスゴ技もあるらしい。黄金コンビののろしを上げて、勝利をもぎとり、いっきに決勝戦までかけあがろうぜ。

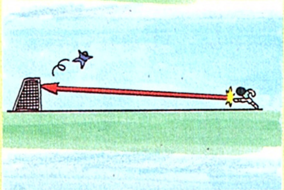
おお黄金のコンビ!!

日向小次郎



小学校時代からの翼君の最大のライバル。彼が完成させたタイガーショットは翼のドライブシュートの威力を上回り、さらに改良を加えたネオ・タイガーショットはドライブタイガーツインを除けば最強のシュートといえるのだ。タイガーはレベル8、ネオタイガーはレベル12から可能となる。また、日向君のドリブル突破力の威力もすさまじく、敵をはねとばして進むさまは豪快そのもの。この日向君、敵に回せばこわいが、味方にしたらこれほど心強い者もまたいないのだ。

タイガーショット 消費ガッツ200



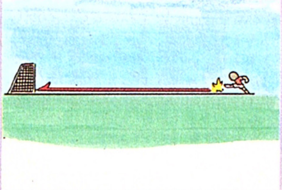
ド派手な変化は一切なし、素直にまっすぐ飛んでくる。となると簡単にとられてしまいそうだが世の中そんなに甘くない。たとえキーパーが真正面からキャッチしても、そのキーパーごとゴールに入っちゃうのだ。凶器だな。

松山　光



前3人に比べるとちょっと地味なキャラクターだが、ふらの中のキャプテンとして南葛を苦しめた実績は大きく、キャラクターとしての人気も高い。抜群のボールキープ力は定評がある。特にディフェンス時のスピードは全日本中ナンバーワンを誇り、守りの要としてその力を発揮する。また、攻撃面ではレベル8からシュート可能となるイーグルショットは早田君のカミソリシュートの威力を上回るパワーを持っているんだ。攻守にバランスの取れた玄人受けする選手なのだ。

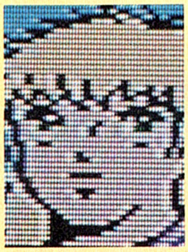
イーグルショット 消費ガッツ200



日向がタイガーだから俺はイーグルだ！　と自らこの恥ずかしいネーミングをしたシュート。元の名前は雪国シュートとか荒鷲ショットというとんでもなく情けないものだったから気持は理解できる。でもただのロングシュート。

世界の強豪たちもスゴイスゴイ

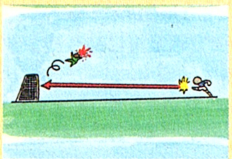
カールハインツ・シュナイダー



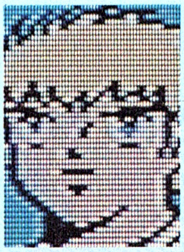
西ドイツが誇る若き皇帝シュナイダーはJrユース大会最強の敵にして翼の最大のライバルだ。必殺のファイヤーショットの威力は敵なし。さらに防御力もナンバーワンの外人最強選手だ。

ファイヤーショット

直線的に飛ぶ。ヒジョーにイキがいいのがとりえだ。さすがシュナイダー君のことだけはある。で、効力は日向のタイガーショットとほとんど同じ。ただ少しばかり威力が強くて、何発も受けると手から血が噴き出す。恐いっての。



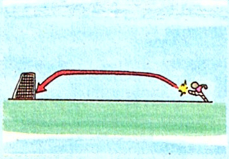
エル・シド・ピエール



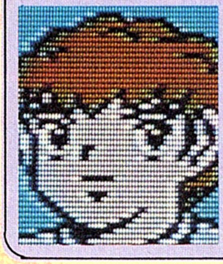
フランスのキャプテンで、そのプレイは華麗で芸術的。パス、ドリブルはトップクラスのレベルにあり、必殺スライダーシュートを放ってくる。ナポレオンとともにフランスの2枚看板なのだ。

スライダーシュート

スライダーだからって、横に曲がるのではない。野球じゃないんだから。それよりもむしろタテ変化の感じ、キーパーの手元でガクッと落ちるフォークボールのようなシュート。ムチャクチャな必殺技の中にあって、かなり良心的である。



ファンディアス



パスカルとともにアルゼンチンチームをリードするディアスは大会随一のドリブルの名手だ。個人技を重視する南米を代表する選手といえる。そしてゴール前で必殺ドライブシュートが炸裂する。

ドライブシュート

翼くんのと全く同じ。せっかくアルゼンチンから来たのにこれじゃつまんないぜ

ざんげコーナー

前号までのキャプテン翼の記事で一部の激しいお怒りを受けたためここに訂正しておわびさせてもらうぜ！　ゴメンよ、みんな!!　怒らないでよ。

- 新田くんは南葛中じゃなくって大友中だったのね。(Vol.6)。
- 登場人物中方言を使うのは次藤くんだけと書いたけど、実は早田くんも県大会で一度使ってた(Vol.7)。

ほかにも個性派がいっぱい！

若島津健



三杉淳



立花兄弟



若林源三



石崎了



中学生大会決勝で翼たちの前に立ちはだかった**若島津**のキャラクターは印象に残る。三角飛びで何点損したことか。しかしユース大会では強き味方だ。

原作で熱狂的ファンを獲得したフィールドの貴公子、三杉淳。ユース大会のみ参加するが、**心臓病**のために25分を経過するとガッツがほとんど0になってしまう。ハーフしか戦えないが、捨てがたい。

花輪中の立花兄弟も強烈な個性を持ったキャラクターだ。2人のくりだすスカイラブハリケーンには**泣かされる**人は多いはずだ。

外人選手の中では西ドイツの仕事師カルツがしぶい。ほとんど**おじさん顔**して、絶大なパス＆ドリブル力を誇る。西ドイツのゴールを守るミューラーは最高レベルにある。泣かされるだろうね。あと**石崎**は見ているだけで笑える脇役の中の脇役だ

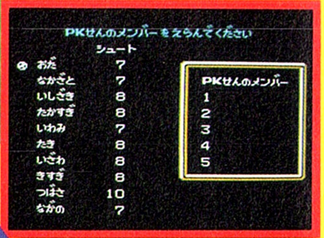
盛りだくさんのゲームだから、覚えよう!!

キャプテン翼の重要知識

8ページにわたってキャプテン翼を紹介してきたけれど、まだ語り足りないところがいくつかある。そこで重要な部分をここでまとめて紹介するのでしっかり覚えてほしいな。

手に汗握る PK戦

ハラハラ ドキドキ



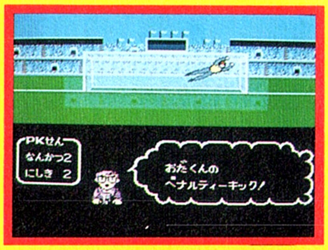
❶シュート力のある5人の選手を選ぶ。キミの好きな選手を選んでもいいネ



❶シュートは右へ蹴るか左へシュートするかを決める。これはもう勘の勝負。キーパーの時も同じで敵の球筋を予測するんだ

同点の場合はPK戦で勝負をすることになる。これはキッカー、キーパーのレベルもさることながら勘が大きくものをいう。キッカーなら右へ蹴るか左か、キーパーであれば右へ飛ぶか左へ飛ぶかが勝負の分かれ目だ。5人の選手を選んでPK戦にのぞもう。

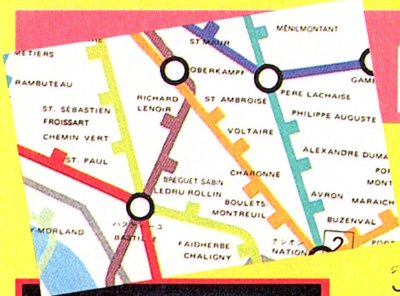
このPK戦でも勝負がつかないときは、サドンデスの戦いとなり決着がつくまで交互にシュートをくりかえすことになるのだ。



❶シュートした瞬間なのだ。自分の予想と同じだったらいいんだけれど、反対だとガッカリだぜ

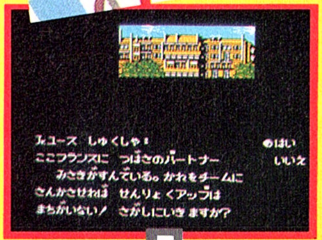
岬を探せ

本格アドベンチャーの はじまりだ



Jrユース大会開催地のフランスにはとうちゃんとともに転校した岬君がいる。そこでフランスに着いたら、試合の前に岬探しをするんだ。タイムリミットは試合開始の12：00まで。それまでに宿舎から始まって凱旋門、モンマルトルの丘、公園、スタジアム、ルーブル美術館、エッフェル塔と名所旧跡などを訪ね歩き、聴き込みなどをしながら岬君の居場所を探すんだ。

でも、あちこち探し回ったり移動をしているとすぐに時間は経ってしまう。だから、1回の捜査で発見しようなどとは思わず、試合が終わるたびに探し歩けばいいのだ。中断したところから捜査できるから。点差をつけて試合に勝つと9：40のスタート時間が早くなるから、試合もがんばるのだ。









❶ここがフランスで岬君を探すために訪れる場所だ。しっかり探すんだ



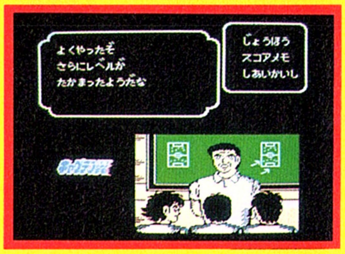
じ、時間がない!!



❶移動したり聞いたり調べたりしている間にどんどん時間が経っていってしまう

レベルアップのしかた

レベルアップのためには経験値を獲得しなければならない。経験値は試合に勝つことによって全員が得ることができる(負けても¼アップするけど)。それからシュートを決めた時、ディフェンスではタックルかパスカットでボールを奪った時に獲得できるんだ。これでガッツは1000までアップ可能だ。

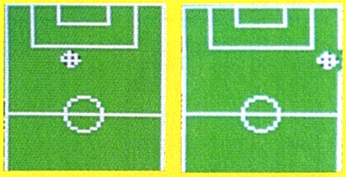


●シュートが決まった時
シュートを決めた時は経験値を上げられる。フォワードが得だネ。

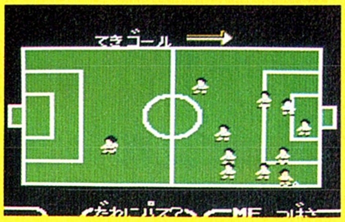
●ディフェンスが決まった時
パスカットやタックルが決まると経験値が上がる。ただタックルしただけではダメ、ちゃんと決まらないと。

●試合に勝てば全員に経験値が!
試合に勝てば経験値アップ。負けても上がるからたくさん試合をこなそう。

スポーツゲームとしてのキャプテン翼



キャプテン翼はサッカーゲームなんだから、必殺シュートもあるけどサッカーの基本もきちんとしているのだ。たとえばシュートを打つ位置があまりサイドラインよりであればシュート力は半減してしまう。また、ノーマークでのシュートとそうでない場合、ゴールまでの距離などによってもシュートの威力やゴールの確率も変わるのだ。



最新ソフト徹底紹介

ほっとげーむ すきやなー。

桜前線の北上とともに、姿を現した新春最新ソフトの数々。ゴルフゲームに3Dタイプのロールプレイングゲーム。2枚組ディスク第2弾のアドベンチャーゲームもあるぞ。でも何といってもアクションゲームの種類が豊富。縦スクロールあり横スクロールあり、シューティングあり。小気味良い快感をキミもぜひ味わってみて！



HOT GAME SCANNER

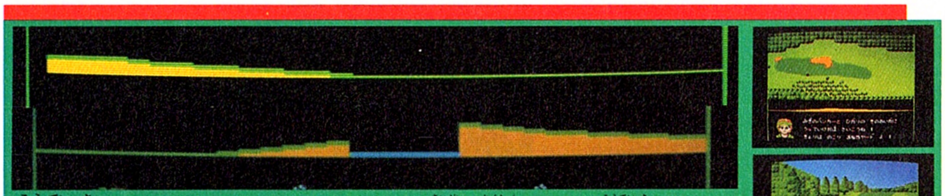


ナムコクラシック

いよいよ本格的なゴルフシーズンの到来。賞金争いも熾烈をきわめ、はたしてデビッド石井はV2なるか？なんて興味はちょっと早いがファミコンゴルフも賞金争い時代に突入なのだ。30試合の長帳場に挑もうぜ！

文／RYO II

大スケールのゴルフゲーム登場



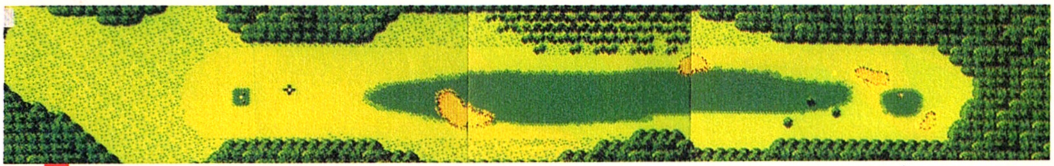
高低差がついてコースも本格派

ナムコクラシックの最大の特徴はコースに高低差がついたことだ。上のようなグラフィックって、実際のゴルフ中継でも表示されるね。コースも本格派の時代に突入してきたのだ。

このゲーム1本がまるごとトーナメントツアーになってしまっている。なんとトーナメント30戦を戦って賞金ランキング1、2位の選手だけがナムコクラシック・マッチプレイ大会への出場権が得られるというシビアな世界がそこにあるのだ。

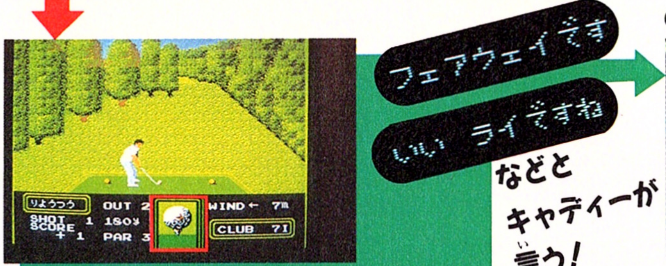
アップダウンもついて、さらにリアルにさらに難しくなったコースを相手に日頃鍛えた実力をいかんなく発揮して攻略しよう。

コースに合わせてボールを打ち分けられる技術を身につけよう！



●コースを見る

◀コースはキャディーを呼び出して✚ボタンでスクロールさせて見るんだ。面倒がらず必ず見る習慣をつけよう。



などとキャディーが言う！

●フック・スライスを決める



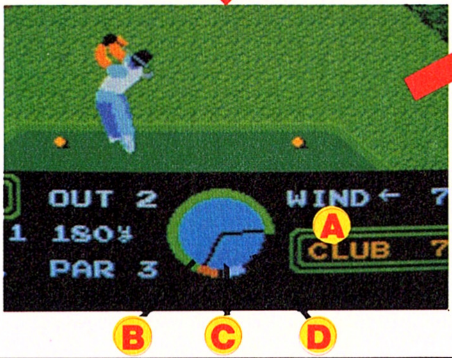
◀✚を右にセットするとフックが左にセットするとスライスボールを打つことができる。



▼フェアウェイ　▼浅いラフ　▼バンカー

●ライを見てクラブ選択をしよう

▲ボールの落ちた場所によってクラブ選択がかなり難しい。バンカー内では飛距離の出るクラブは使えないし、前方に木がある場合下を抜くか上を越えるかでもクラブ選択は違ってくるんだ。



そしてショットだ!!

Aボタンでスイングのパワーを決定する。Ⓐ地点でAボタンをもう一度押せば最大パワーとなる。バーが戻りだす。Ⓑ地点でAボタンを押せばボールの下を打つことになってバックスピンがかかりやすくなる。Ⓓ地点だとドライブボールでランがかせげる。Ⓒだとフラットなスイングが行えるんだ。この時✚ボタンの上を押せば高いボールが下を押せば低いボールを打つことができるぞ。

キミはマッチプレイ派？ストローク派？

このゲームにはラウンドプレイモードとトーナメントモードがインプットされているんだ。前者は練習したり友だちと対戦したりするモードでストロークは4人までマッチプレイは2人同時プレイが可能だ。また、ここではハンデやクラブ選択までできるんだ。サンドウェッジとパターは外せないので、残り12本をウッドが5本（1～5番）、アイアンが9本（1～9番）他にピッチングウェッジとピッチサンド（PS）、ジガー（JG）という聞きなれないクラブまで入れて12本から17本選ぼう。また、世界のプロを操作してラウンドすることだってできてしまうのだ。

トーナメントモードはストロークプレイのみとなって、世界のトッププロを相手に賞金王をめざし、そしてナムコクラシック出場をかけて全30戦の壮絶なバトルが展開されるんだ。



◀トーナメントはストロークプレイのみとなる。ラウンドプレイは、ストロークとマッチプレイから選べるんだ



▶ツアー第一戦はしゃぼん選手の優勝だ。賞金120万円を手中にして、賞金ランキングはとりあえずトップだ

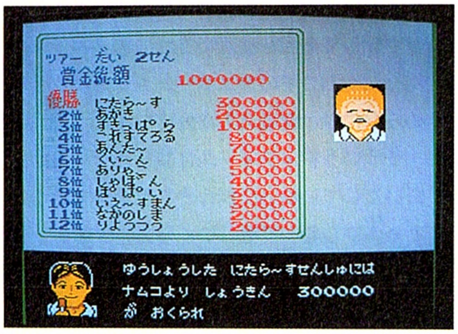


◀カーソルで打つ方向を決めるんだけれど、選手によってその方向の角度が大きかったり細くなっていたりするのだ



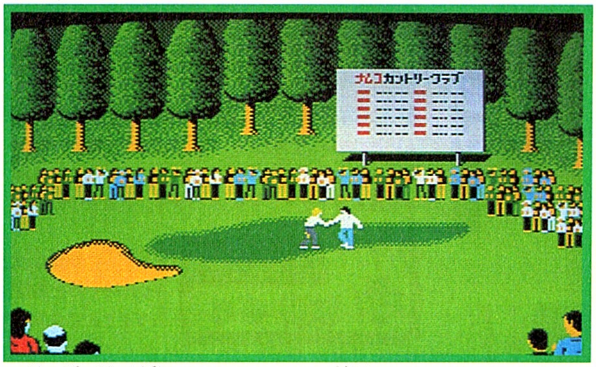
▶グリーンは2段グリーンがあったり、芝目のアンジュレーションもかなり変化していて苦労させられることになるはずだ

個性豊かなプロたち12人が相手だ！

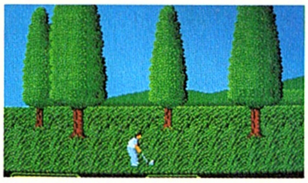


サイボーグなかのしま、ミラクルあかき、へびーきゅうこれすてろるなど個性豊かで超1流級のプロがトーナメントの相手。それぞれ持つクラブは決まっていて、各自の個性にあわせて飛ばし屋やノーミスのプレイヤーがいたりショートアイアンにさえを見せる選手がいたりで、いっしょに回っていて楽しい。ただ、時々パートナーが強すぎて「ファミコンショット」なんて声が上がったりして…。

ライバルのスコアが非常に気になる







▲人・芝・森・看板がひときわきれいだ。高級カントリークラブみたいだ。

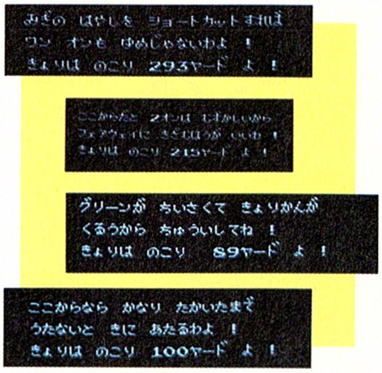
1ホールのティーグラウンドに立つ頃には、すでに"早い組"の選手はコースに出ている。また、プレイヤーの"あとの組"の選手も、もちろんいる。そう。そこで生まれてくる新しいゲームの楽しみ、駆け引きってやつだ。

リードを許してるなら、一発逆転の危険なショットもしかたあるまい。でも、できることなら安全策をとりたい。いや待て、後ろから追い上げるあの選手、またバーディーを出したらしい……。と他の選手のスコア、好不調を計算して、自分のショットを決める。これがナムコクラシック流の考え方なのだ。



キャディーは正しいのだ

このゲームでは実に的確にキャディーがアドバイスしてくれるんだ。残り距離はもちろんその状況にあったことをちゃんといってくれるので助かるぞ、これは。



カセット／サン電子／6月中旬発売予定／¥5300

META-FIGHT

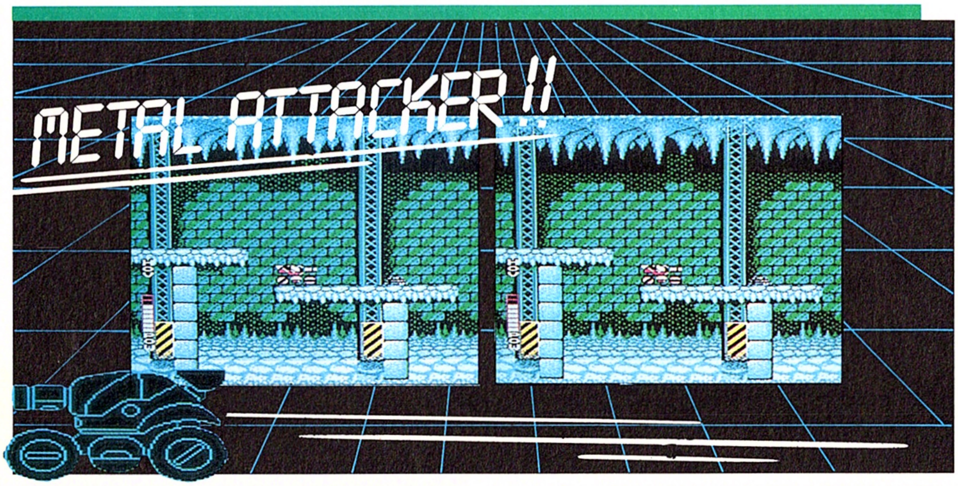


超惑星戦記メタファイト

サン電子のゲームソフトといえば、すぐいっきとか東海道五十三次といったゲームを思い出すよね。でも、今度の新ソフトは、今までのアバウト(失礼！)なゲーム作りとは、一味違う細かい動きに凝ったゲームなんだ。

文／田尻智

細かい動きに注目のニューソフト

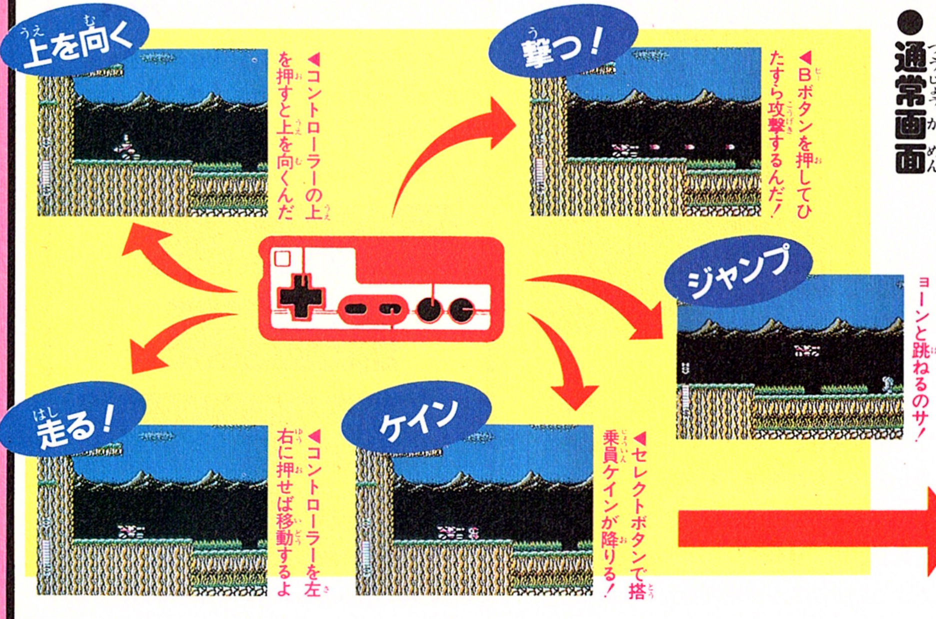


僕は凝ったゲームって好きですね。凝ったゲームっていうのは、つまりディティール、細部をよく作ってあるということ。たとえばの話、主人公が走るシーンをゲーム上で表現するという場合、ただ単に足が開いてる絵と足が閉じてる絵を交互に見せて表すよりも、1秒間に24コマのアニメーションのようになめらかにひとが走る方が好きなんだ。

そういうディティールに凝ったゲームは、だいたいていねいに制作された力作であることも多いしね。でも、いくら力作でもディティールがよくても、肝心のゲーム本体がつまらない、偉大なる愚作っていうパターンもあるから、困ったもんだよ。

主人公はメタルアタッカーとケインだ！

●通常画面



◀コントローラーの上を押すと上を向くんだ

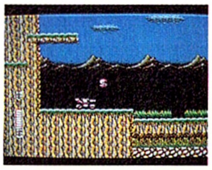
◀Bボタンを押してひたすら攻撃するんだ！

◀Aボタンを押せばピョーンと跳ねるのサ！

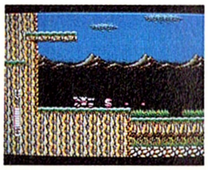
◀コントローラーを左右に押せば移動するよ

◀セレクトボタンで搭乗員ケインが降りる！

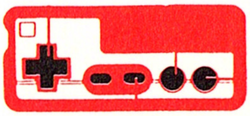
●ケイン画面



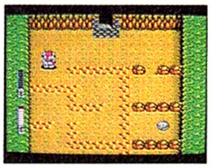
▲小さいケインの時でもコントローラーのAボタンを押すとジャンプする



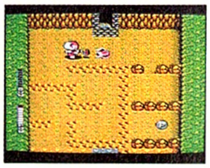
▲Bボタンで撃つ。弾は小さくても、効き目はバッチリ。たよりになるぜ



◀始めケインは豆のように小さいけど洞窟に入るとでかくなるんだ

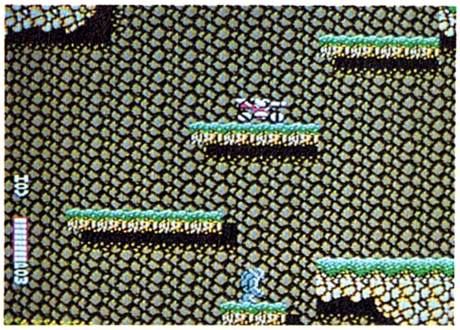


▲でかいケインはコントローラー上下左右に押すとそのままそっちへ行く

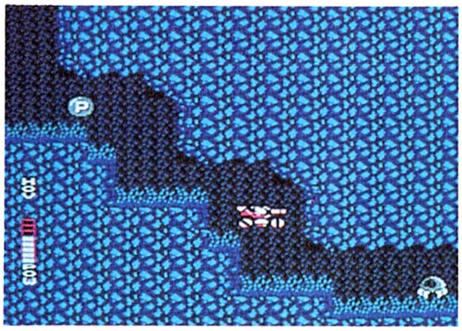


▲でかい時だけ、Aボタンを押すと手榴弾が使える。強力な武器なんだぞ

メタルアタッカーで進め！進め！



▲メトロイドを思い出すこの画面の雰囲気を見よ！



▲冷たい！　湖の中に入ると、動きがニブくなっちゃう

メタファイトは、全部で8つのエリアで構成されていて、各エリアは、メタルアタッカーで遊ぶシーンと、ケインを操作して遊ぶシーン（4、5カ所あります）で構成されている。

そしてメタルアタッカーを操作するシーンでの目的は、広大なマップの中にある数カ所の洞窟（ケインを操作するシーンへの入口）を探し出し、パワーアップアイテムを回収しながら、各エリアを統括するボスキャラクターを倒すことだ。

入口を見つけたら、びびらずにセレクトボタンを押して、ケインになって突入してみよう。Let's Go！　だ。

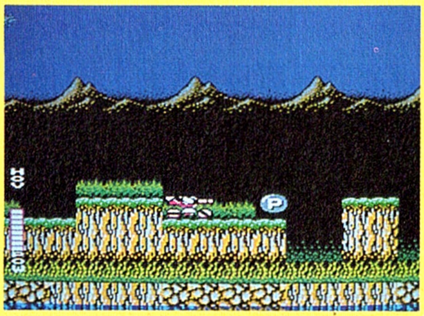
POWERの残りに気をつけろ！

HOV

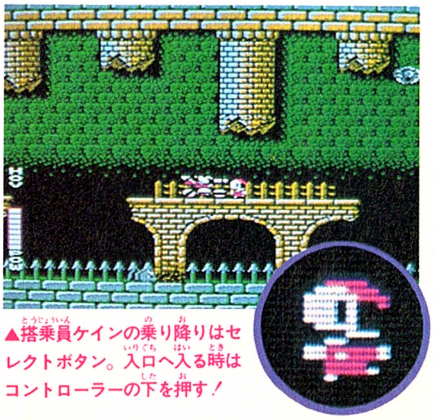
ここはホバークラフトのオプションを手に入れたとき、初めてゲージがでるんだ。それまでは全然関係ないところだ。気にしないでよし！

POW

メタルアタッカーの生命力（？）を表すとても大事なゲージがこれだ。もちろんこのゲージは敵に触れると減ってゼロになると死が訪れる



▲敵を破壊するとアイテムに変わることがあるよ！



▲搭乗員ケインの乗り降りはセレクトボタン。入口へ入る時はコントローラーの下を押す！

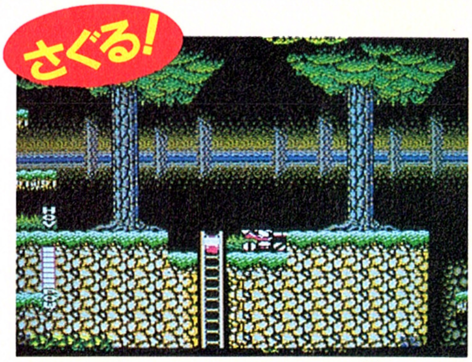
ケインちゃんよ、歩け歩け！



▲メタルアタッカーを拠点にして探索するケイン君だ。好奇心旺盛って感じね、彼



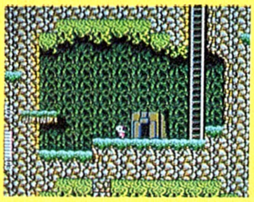
▲なんてかわいい姿なんだろうね。オイラぬいぐるみにしてだきしめたいよ。湖に入ると泳いだりもするよ



▲はしごの幅は、ちょうどケインのカラダの幅だ。こういうの見つけたら、即、降りてみよう

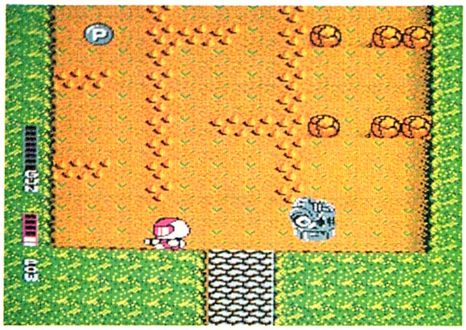
メタルアタッカーで活動しているときに、セレクトボタンを押せば、いつでも中からケインが降りてくる。その姿はかなり小さいから、注意してないとすぐ見失ってしまうかも知れない。そんなことはないか、いくらなんでも。ま、それはともかく、メタルアタッカーで走り回ってるうちに見つかるハシゴや入口は、ケインでないと通れない聖域だから、もし見かけたら迷わずケインを降ろして行ってみるとよい。そこでは、アイテムが手に入ったり、ボスキャラクターに遭遇したりするハズだ。きっとね。

入口があるぞ

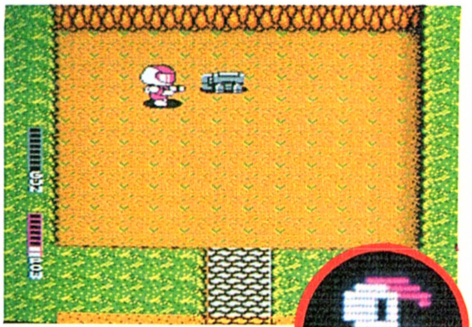


◀これが入口だ。入って損することはまずないから、いつでも心に好奇心をもってチャレンジだ！

でっかくなったケインで走れ！走れ！



▲地面にイガイガの突起物がある地域は、通れても、ケインにダメージを与えてしまう。急がば回れっていうでしょう。こんな所は避けるのが正解だね





▲この大きさの違いにとまどってしまう。キミはどっちが好き？

ケインになって入口をくぐると、アッとオドロキ！　ケインが鬼のように巨大化しているではないか、一体何が起きたのか？

ケインの生命力は、メタルアタッカーとはまったく独立したものだから、ここで回収したⓅアイテムは、全部ケイン自身のゲージに加算される。だから、ここでは愛機メタルアタッカーのことはしばらく忘れて、ケインを信じて探険を続けようじゃないか。

ここはちょっとした迷路になっている場合が多い。でも襲ってくる敵キャラクターは動きのノロい弱いヤツばっかりだ。ラウンドも1や2ぐらいだったなら、ほとんど苦にならないだろう。アイテムのでかせぎに来ていると思え！　ってね。

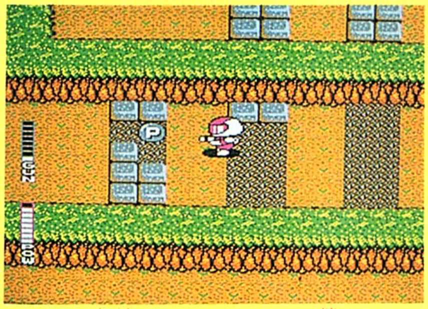
ガンパワーを増やせ!

GUN

GUNのゲージは、増えれば増えるほど、ケインの発射する弾の威力が強くなっていく。でも敵キャラクターに触ると減ってしまうんだ。

POW

ケインの生命力を表すゲージだ。メタルアタッカーのPOWゲージとは連動していない。ゲージがゼロになるとケインは死んでしまうぞ。



▲ケインの活躍するシーンはアイテムが多くでる



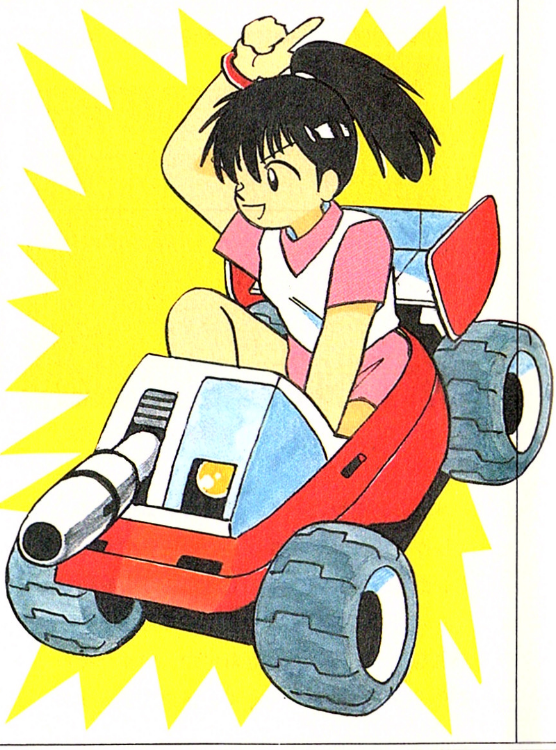
▲Aボタンを押せば、手榴弾を投げることができる。破壊力もあるし、いくらでも使える嬉しい武器だ！

アイテム類を点検しよう！

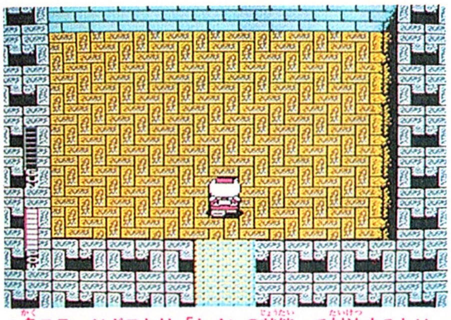
	なまえ	効能
P	ホバーエネルギーカプセル	ホバーリングゲージが1増える！
H	ガンエネルギーカプセル	ガンゲージが、1増える！
	ホーミングミサイル	誘導弾。画面内の敵すべてに対応
	サンダーブレイク	メタルアタッカーの下方へ電磁波！
	多弾頭ミサイル	同時に3発のミサイルを平行に発射

アイテム類は、全部で6種類ある。ひとつは、ケインやメタルアタッカーの生命源となるⓅアイテムで、敵を倒したときにもっとも高い確率で手に入るものだ。これは僕達が毎日食べるゴハンみたいなものだ。ホバーリングとガンのエネルギーカプセルは、それぞれメタルアタッカー、ケインのシーンのみで効力を発揮するアイテムだけど、ケインのシーンの中でも、ホバーリングのカプセルは出現する。

また、ウエポンと呼ばれるアイテムが3つあり、これらも使えるのはメタルアタッカーのシーンだけだが、ケインのシーンでも手に入れることができる。ウエポンのアイテムは99個まで貯めることができるから、ぜいたくに、見つけたら取りまくろう。



個性的なボスどもとケインの戦い



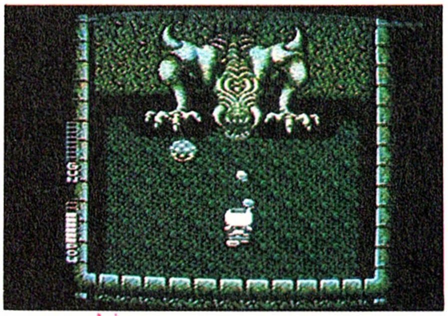
▲各ステージボスとは、「ケインの状態」で対決するわけ。ボスよ来いっ！　早く来いっ！

ケインの活躍する洞窟のどこかに、そのステージを統括するボスがいる。そのボスを倒すと、メタルアタッカーの機能をアップさせるオプションを手に入れることができる。そして、次のステージへ進むことが許されるんだ。

各面のボスは、体形も動きも、それぞれまったく異なるヤツらで、倒すための攻略法も違ってくるから、ちょっとやっかいだ。

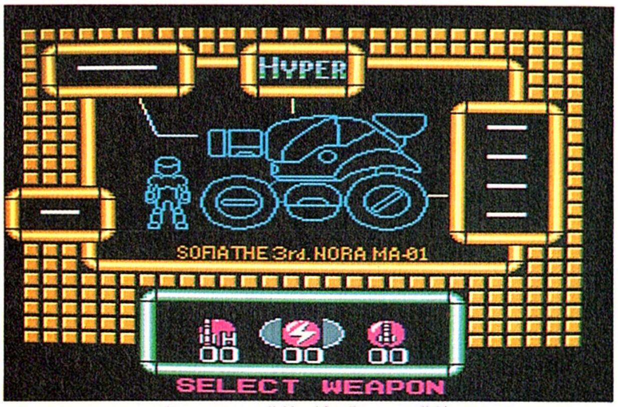


▲ボスのグロテスクさと、ケインのあどけなさが、鮮やかなコントラストを見せてくれる。ケイン、しっかり!!



▲あーあ。気味わりぃー。エイリアンばりのモンスターの出現だ。ま、とりあえず口を撃ってみよう

サブ画面に切り換えてみよう！

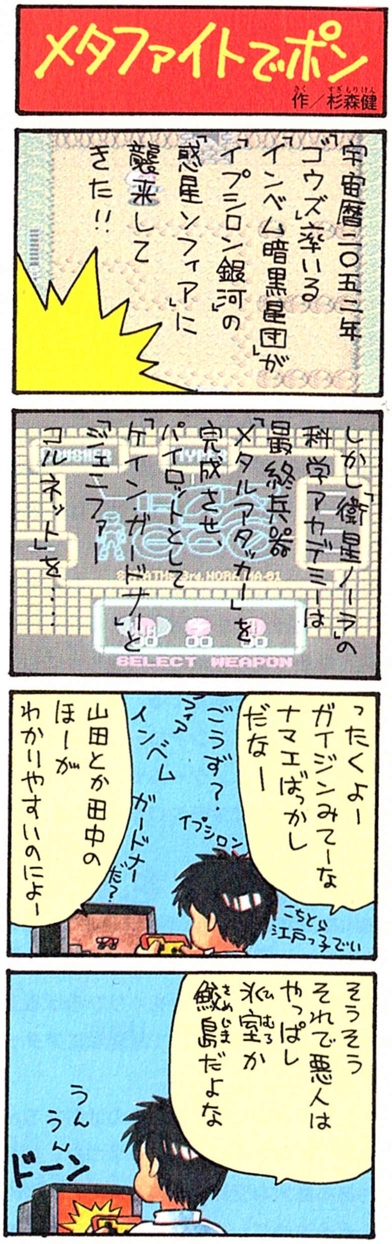


▲スタートボタンを押せば、デモ画面の時以外はサブ画面になるよ！

サブ画面は、ゲームプレイ中ならいつでも見ることができる。たとえ、オプションを取ってファンファーレが高らかに鳴り響いている時でも、一発スタートボタンを押せば、ファンファーレを中断して、サブ画面に移るんだ。サブ画面って偉いんだな。

そして、メタルアタッカーのオプションはすべてサブ画面に表示されている。ボスキャラクターを倒してオプションを手に入れたらすぐサブ画面で確認するといいぞ。

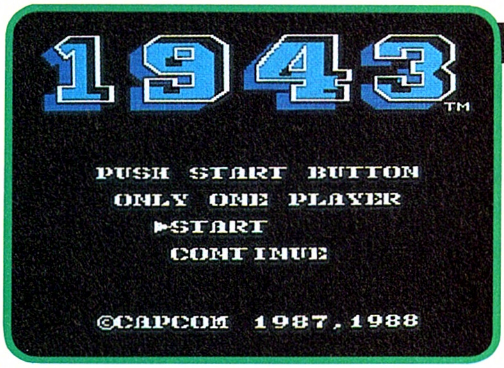
また、ウエポン類もサブ画面に、その蓄積量が表示されている。ウエポンはメタルアタッカーの時、コントローラーの下を押しながらBボタンを押せば、バンバン撃てて、おもしろいように敵をやっつけられるから、思わず使いまくってしまうところだけど、たまにサブ画面に切り換えて、ウエポンが少なくなっていないか、なくなっていないか確認しよう。３種類のウエポンのどれを使うかの切り換えも、このサブ画面で行う。場面場面で使うモノを変えて、ピンチを切り抜けていきたいね。



オプション	効能
ハイパー	主砲がパワーアップする！
クラッシャー	壁を破壊できるようになる！
ホバー	ジャンプ中にAボタンで浮遊する
ダイブ	水中での行動が自由になるぞ！
ウォール１	壁を吸着走行できるようになる！
ウォール２	天井を吸着走行できるようになる
キー	ある面の扉を開けることができる

カセット／カプコン／6月中旬発売／¥5300

Nineteen Fortythree



1943

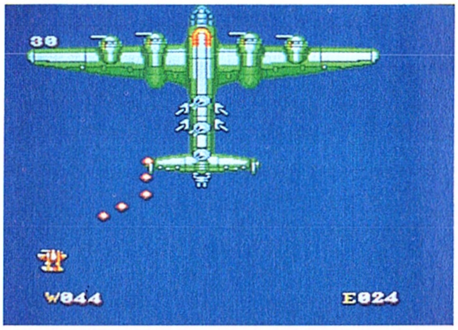
青い目のガイジーンになりきり、敵である海軍を撃滅する！ 実にマゾな快感、それが1943。しかし、ファミコン版では国名も兵器名もすべて架空名称に様変わり。謎の無国籍ゲームとして移殖されたぞ。

文／ウサンクサ山田（ゲームフリーク）

1942から3年……でも1943

ファミコン版の「1942」は、はっきり言って好きじゃなかった。シューティングゲームは大好きなこのオレでもねえ。なんてったってボタン押しても発射音はするけど弾がよく見えなかったし、敵の飛行機も今にも落ちそうなスピードで飛んでる。あんまりゆっくり飛んでるんで、コントローラー握ったまま寝たこともあるよ。ゲームセンターでやったときは、あんなにオモシロかったのに、残念なソフトだったよ。

しかしあれから3年の歳月が流れた。タイトル上では1年後でも、「1943」の完成度を見ると、それを感じずにはいられない。グラフィック、スピード、BGM、そして内容。すべてが前作を100万倍もしのぐド迫力。アーケード版にはあった2人同時プレイこそ無くなったものの、あとはカンペキ。シューティングファン感涙の新作だー!!



▲「1942」のイメージが頭にコビリついてるファミコン野郎は多いはずだが、そんな物は捨てちまえ。「1943」は超ハイスピード爽快シューティングゲームなんだ！

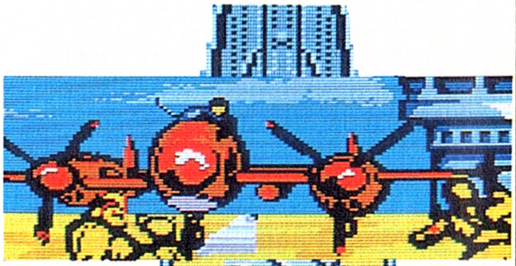
敵は大きさもカタさもヘビー級

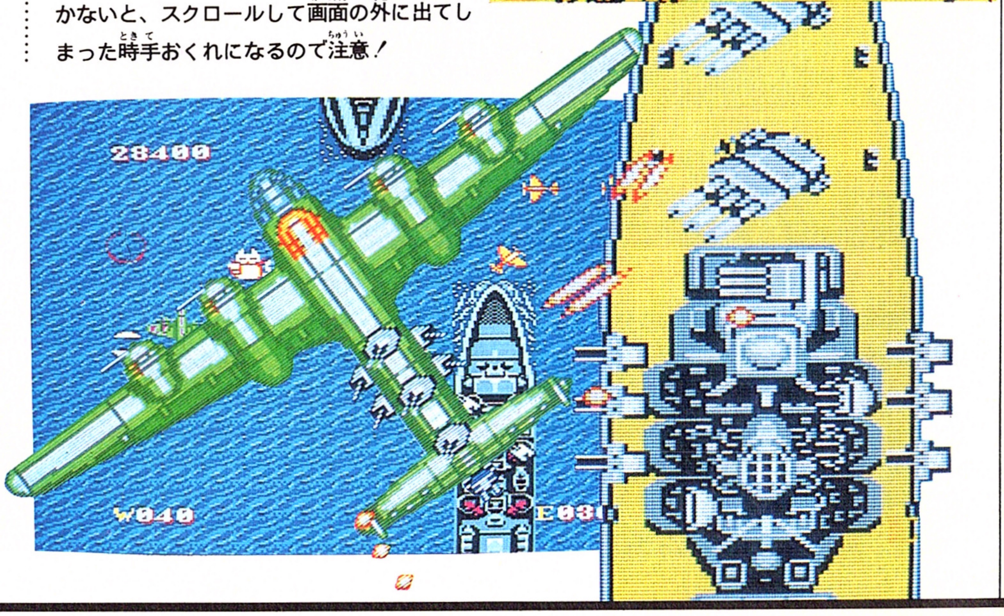
このゲームは主に1ラウンド2面構成。戦闘機相手にシューティングをくりひろげる上空戦と、高度をグッと下げて敵艦隊にアタックする低空戦だ。

ラウンドの最後に控えているのはもちろんいわゆる「ボスキャラ」というやつだ。数画面分もある巨大な空母や戦艦、また、画面のほとんどを占めてしまい、自機のいる所がミョーに狭く感じる超巨大爆撃機などが迫力タップリに登場するぞ（爆撃機がボスの面には低空戦はなし）。

カプコンのゲームの敵のカタさというものは、アーケード、ファミコン共に広く知られるところだが、今回も例外ではないぞ。

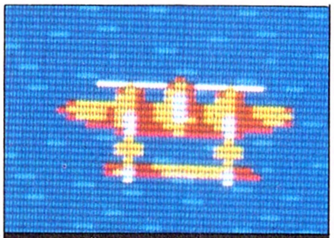
戦艦・空母の場合は船体にいくら弾を撃ちこんでもムダ。実は砲塔（主砲から高射砲まで）を撃つわけなんだ（爆撃機の場合は両翼のエンジン）。一定数または全部の砲塔を壊せば、艦橋が大爆発を起こしてラウンドクリアだ。破壊率に応じてボーナス点が与えられる。だが、破壊率が一定数に満たないと、「作戦失敗」として、もう一度やり直しになってしまうぞ。また、砲塔は手前から確実に壊していかないと、スクロールして画面の外に出てしまった時手おくれになるので注意！





ぼくらの自機の基本性能なのだ

プレイする前に把握しておかないと、どうにもならないのが操作方法。ファミコン版「1943」には、アーケード版にないフィーチャーがいくつか含まれているが、その1つが「レーザー」だ。これは別にアイテムを取らなくても、P-38に標準装備されているんだ。さあ、Ⓑボタンを押しっぱなしにしてみよう。「うにょーん」という音がするだろう。したらボタンを放せ！　おお！　レーザーが出たー!!　そう、これはほとんど「Rタイプ」の波動砲と同じよーな仕組みになってるわけ。このレーザーと押しっぱなしで撃てる特殊武器をうまく使えば切れ目のない攻撃ができるぞ。宙返りは、もちろんかわしようのない攻撃をかわす(？)時に使うんだ。宙返り中は無敵。攻撃もできないけどね。また、ラウンドクリア後に残った宙返りの回数（最大3回）1回につき1000点のボーナスだ。チェックしておこう。



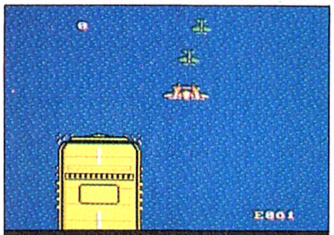
これが✚ボタンで操作するP−38だ。オレンジ色の憎いヤツ



Ⓑボタンは弾を発射。休むことなく常に撃ちつづけよう



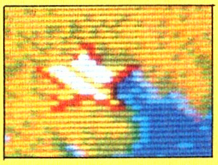
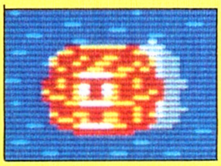
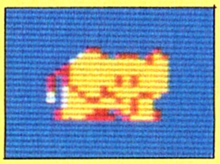
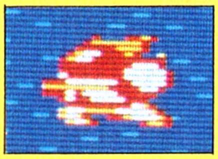
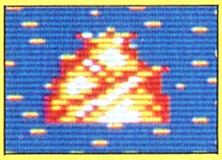
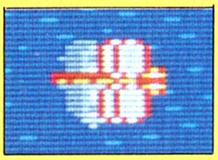
Ⓐボタンで強力な稲妻を呼べる。使うごとにエネルギーを消費するぞ



ⒶとⒷボタンを同時に押すと、華麗に宙返りする。1ラウンド3回まで

隠れキャラが戦いの明暗を分ける

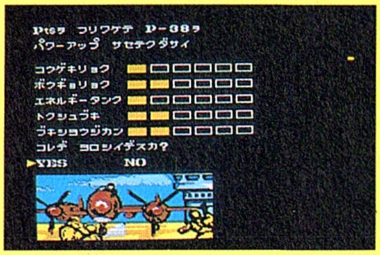
「1943」のゲーム進行において、重要な役割を果たすのが、今となっては結構懐しい響きの「隠れキャラクター」達。特定の島や雲や船の上なんかを数発撃つと出現する場合が主だけど、これが見つかんないとナカナカにキツイというゲームバランスになっているからたまらない。まあ、注意深く画面中を撃ちまくってれば出すのはそんなに難しくはないけれどもね。別に隠れてなくてもいいと思うがなあ。もっと堂々としなさい。

ヤシチ	サキチ	タル	ゾウ
			
カプコンといえばヤシチ。P−38のエネルギーを最大値まで回復するぞ。	こっちは特殊武器の使用時間が最大値に回復するアイテムだす。	魔界島でおなじみのタルは、特殊武器の使用時間を16秒アップする。	なぜ海上にゾウが…？だが、エネルギーを16ポイント増やすぞう（笑）。
モビチャン	**ウシ**	**タケノコ**	**トンボ**
			
名前の由来はよく分からないが、武器使用時間を32も増やすイカした奴。	エネルギーが32ポイントアップ。うれしいっしょ。やんやもう。	取るとポイント配分画面に突然切り替わる。これで1ポイント分プラス。	タケノコと効力は同じ。ただしこれは2ポイント分の配分ができるんだ。

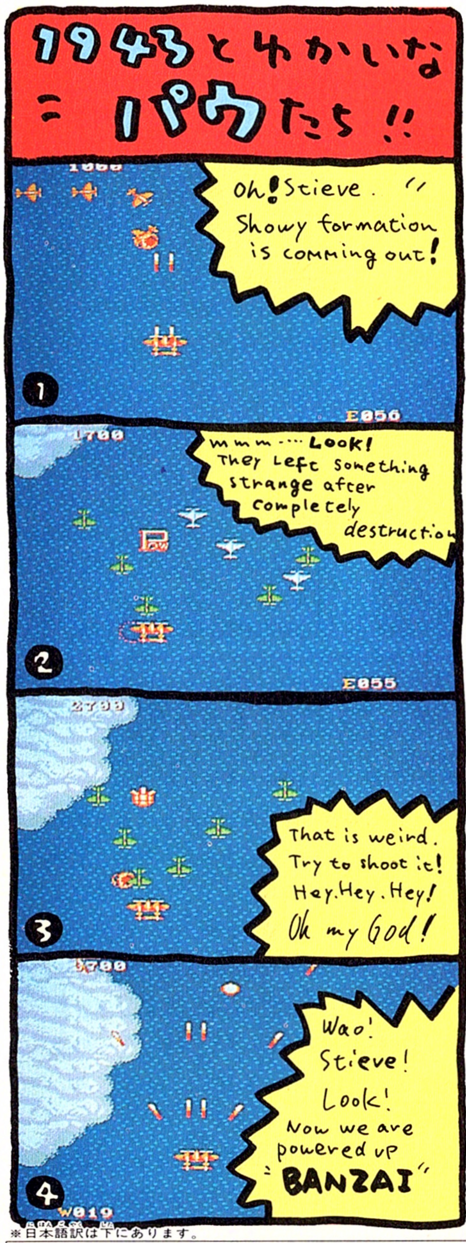
パワーポイント配分機能搭載だ

ファミコン版オリジナルのフューチャーがこの能力配分だ。ゲームスタート直後とプレイ中にあるアイテムを取った時に下の画面が現れ、いくつかのパワーポイントを5つの項目（攻撃力、防御力、エネルギーの最大値、特殊武器の種類　そしてその使用時間の長さ）に割りふり自機の能力を決めるんだ。プレイヤーの個性がゲーム展開に反映する、おもしろいシステムといえるね。

それぞれの項目の重要度をうまく見きわめ、バランスのいいパワーアップをするようにしよう。また、データはパスワードで保存もできる。



▲「特殊武器」のパラメーターは戦闘中のエネルギーの補給量にも関係してくる。ゲーム中盤までにレベル5までは上げておこう。あとが楽だぞ



※日本語訳は下にあります。

POWによるパワーアップシステム採用

45年も昔にこんなスゴイ武器があったのかってほど派手なパワーアップが自慢のこのゲーム。そのシステムは左の4コマの通りなんだけど、強い武器を手に入れるには、パワーポイントの配分のとき「特殊武器」のゲージを上げとかなきゃいけない。これが低いままだと、いくらPOWを撃とーが取ろーが、同じ種類の武器にしかならないって寸法だ。もっとも、3WAYショットさえあれば戦いはなんとかなってしまうので、あとはプレイする人の好みと、エネルギーの補給とのかねあいを考えて決めよう。また、POWはそのまま撃たずに取ってもホンのチョットだけエネルギーを回復できるよ。

スーパーショットのかずかず

ショットガン



6方向に弾を発射。射程距離が短く、連射もできないが、敵の弾も壊すことができるのがツヨミ。2つ続けて取れば更に強力に。

3WAYショット



ノーマルの弾を3方向に発射。攻撃範囲が広いので、隠れアイテム探しにもベンリ。また、連射も可能な最強カウエポンだ。

オートショット



ボタン1押しごとに、超高速の連射ができる。対ボスキャラの時に最も効力を発揮するぞ。指の疲れやすい人もどうぞ。

スーパーシェル



破壊力のあるシェルを発射。戦艦や爆撃機など、耐久力のある敵に対しては有効だが普段の空中戦には不向き。

エネルギータンク



武器ではないが、エネルギーが残り少ない時はこれにして取るべし。特殊武器のレベルが高いと、回復量の多いタンクが出るぞ。

レーザー



今まで気合いを入れないと出なかったレーザーが、連発で撃てるように。ザコが大挙して押し寄せてきた時でも1発でOKだ。

サイドファイター



両側に護衛の味方機がつき、攻撃力は2倍に。ただし、3WAYやショットガンを使ってる時はあまり意味がない。

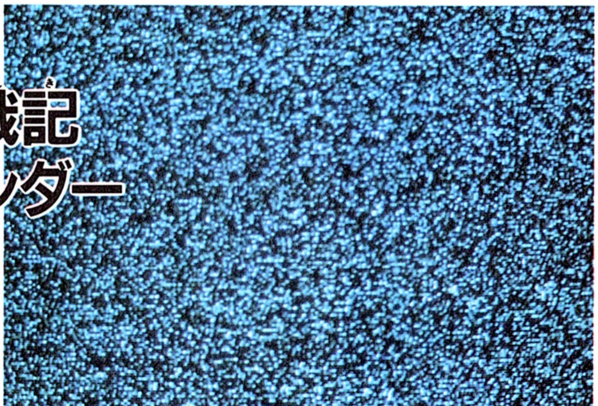
●日本語訳……①「オー、スティーブ！　やけに派手な編隊が来たぜ」②「全滅させたら変なモノを置いてったぞ」③「変だなぁ、撃ってみよう。ヘイ、ヘイ、ヘイ！なんだこりゃぁ!?」④「オイ。スティーブ。見ろよ。俺たちパワーアップしちゃったじゃないか。……ム、ム、ム。万歳!!」

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

人気ゲームQ&A編

CONTENTS



信長の野望 全国版

光栄	カセット(バッテリーバックアップ付)	￥9800

やっと出た、やっと出た、待ちに待ってた、やっと出た、『信長の野望・全国版』。全国統一は進んでるかな？ えっ、苦労してるって？ ふふふ、私にまっかせなさいっ!!

勝利条件とポイント

勝利条件は日本全国を統一すること だね。たったのこれだけだよ。カンタンなもんだね。はっはっはっはぁ（力のない笑いだ…）。50カ国制覇かぁ…。長い道のりだよなぁ、やっぱ…。

じゃあ、ポイントだ。1番大切なのはゲームを楽しむことだね。ゲームクリアは確かに長い道のりだけど、これは早解きができるたぐいのゲームじゃないからね。じっくり腰をすえて、その過程を楽しむことにしようよ。

よぉーく分かってることだと思うけど、『信長』は戦略級のＳＬＧなのだ。コレを忘れちゃいけないぞ。つまり、局地戦にこだわってちゃダメなんだ。あくまで国を運営することが第一なのであって、戦争はそのための手段の一つでしかないのだ。他国を攻略して全国を統一するってゆーと、どーしても戦争ゲームみたいに思えちゃうかもしれないけど、そーじゃないんだね。

とにかく一つの国を運営してくのって、とっても大変なことだ。金を集めるためには、年貢や税金を集めなきゃいけない。年貢を上げると一揆が起こる。ご機嫌を取るために施しをして…。内政にばかり手をかけるワケにもいかないし、隣の国の様子も気にかかる。

で、『信長』は情報戦なり、ってワケ。国内・国外ともに、情報収集をおこたらないこと。情報が多ければ多いほど、今なにをしなければならないかが見えてきやすいからね。

でもさ、最大のポイントはお金。内政・外交（戦争もふくめて）、最後に勝つのはお金持ちなのさ！

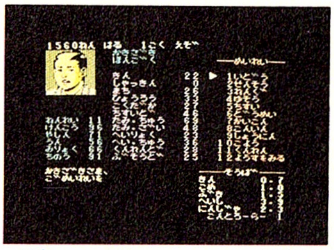


▲ゲームオーバーの画面…ではない。1日も早くこの画面を見られるようがんばろう

Q 蠣崎で全国統一を！

首をなが～くして待ってた『信長の野望・全国版』、思ってたとおりのおもしろさ！ ＲＰＧもいいんだけど、ＳＬＧの奥の深さに大感激をしている今日このごろ、です。

ところで、ボクは北海道の函館に住んでいます。だから、第１国蝦夷の蠣崎慶広で全国を統一をしようと思ってたんですけど、なかなか思うようにゲームが進まないんですよね。ゲームスタートから数年のうちに、謀反や一揆が起こるか、第２国の陸奥から攻め込まれて、ゲームオーバーになってしまいます。蠣崎慶広は年齢も11歳と若いし、ぜったいにだいじょうぶだと思ったんだけどなぁ。たしかに、蝦夷はそんなに有力な国じゃないからなぁ…。なんとかなんないかなぁ…。やっぱり、蠣崎慶広で全国を統一するのってムリなんでしょうか？ もしもダメだってゆうんなら、50人の大名の中で、ぜったい統一が不可能だってゆう大名を教えてください。これからは、それ以外でプレイすることにしますから。



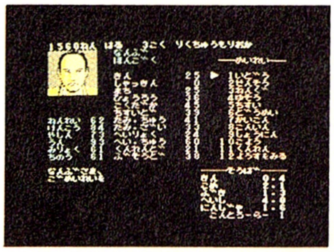
▲蠣崎クンの初期データ。これで全国統一できたら……えらい!!

A …ムリなんじゃないかなあ…

キミのゆーとおり、国力の低い蝦夷で全国統一を成し遂げるのは、至難の技だと思う。けっして、不可能とはいわないけどね。

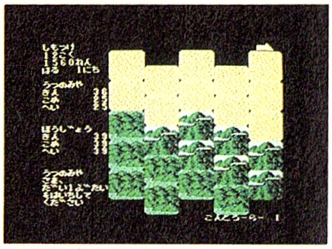
全国統一が絶対に不可能な大名はいる。まず年齢が高い大名はムリだ。ゲームスタート時で30代後半の大名は、統一不可能だと思って間違いない。これで15人が脱落する。かなり有力な大名である甲斐信濃・武田信玄や遠江駿河・今川義元、安芸長門・毛利元就、薩摩大隅・島津貴久も、ここにふくまれてしまうんだね。

次は初期の国力がどーしょーもなく低い国。絶対に全国統一が不可能、ではないけど、９割以上はムリなんじゃないかな。つまりゲームスタート直後に謀反なんかで死ぬ大名だね。ゲームを見てると、いつもだいたい同じ大名が早死にするでしょ。それから、開始直後に他国に攻め込まれる大名もペケだな。プレイヤーが選択しても、コマンドを出す前に謀反が起きたり、攻め込まれたりする…なんてことになるからね。ここにふくまれるのが、下野・宇都宮広綱、木曾福島・木曾義昌、美濃・斎藤義竜、丹波・波多野秀治なんかだ。そうそう、質問の蝦夷・蠣崎慶広も、ここにふくまれちゃうんだね。これで20人が脱落しちゃう。残りはたったの15人だ。



▲62歳でゲームがスタートする南部晴政さん。全国統一なんて、絶対不可能だ

大名は50人もいるけど、じっさいに全国制覇を狙えるのは、そのうちの３割弱しかいないんだよ。



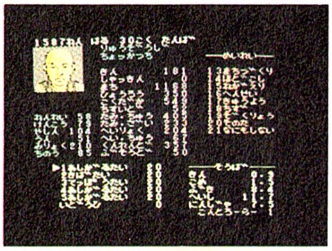
▲自分の番が来る前に、攻め込まれてしまった宇都宮広綱クン。これじゃぁねぇ…

コイツらで全国統一はシナンノワザだ！ の大名一覧だいっ！

国名		大名	歳	ここが問題なのだ
39	安芸長門	毛利元就	63	登場する大名の中では最高齢。いくら国力が高くてもねぇ…
3	陸中盛岡	南部晴政	62	この人も問題外ですね。国力はまあまあなんだけどね
28	伊賀	六角義賢	39	歳は取ってるは、国力は低いは、パスした方が無難でしょうね
17	越中	神保氏張	22	国力がどーしよーもない。この頃は薬売りをしてなかったのかな？
8	磐城	結城晴朝	27	兵力が少ない！ 序盤で攻め込まれたら、一巻の終り!!
36	播磨	別所長治	6	おおっ、若い!! けど、それだけ。国力が最低レベルなのだ
16	能登	畠山義綱	21	各値が低レベル。特に民忠なんで20代だ。一揆が起きるよな、これじゃ
35	因幡但馬	山名豊国	12	コイツも若さだけが取柄なのだ。2流国にできれば、キミの腕は超一流!?
45	豊前	城井鎮房	24	国力が乏しい上に、北に安芸長門、西に筑肥。ため息しか出ないね
48	肥後	阿蘇惟将	39	高齢の上に、少ない兵力。北に筑肥、南に薩摩大隅。絶望的
31	山城	足利義昭	23	室町幕府最後の将軍も、国力・兵力がなければ、ただのヤラレ役
29	丹後若狭	一色義道	49	国力が乏しく、年齢も高い。謀反もよく起きる。しょーもないね
44	土佐中村	一条兼定	17	兵力が少ない上に、あの土佐・長宗我部元親のおとなりだもんなぁ

Q 部隊編成のポイントを！

なにをかくそう、ボクは戦争が好きなんです（なんか問題がある言い方のような気がする…。もちろんこのゲームでは、ですよ！）。どんどんとなりの国に戦争をしかけるんだけど、なかなか勝てません。友だちは「部隊の編成を変えた方が、戦いが有利になる」って教えてくれたんですけど、ホントにそうなんですか？　ボクは“へんせい”のコマンドを使ったことはありません。



▲状況に応じた部隊編成は、戦いを非常に有利にする。戦うときは、忘れずに！

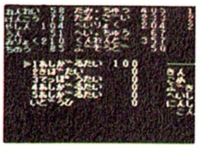
やっぱり部隊の編成をしなおした方がいいんですか？　鉄砲隊と騎馬隊を多くした方がいいだろうってことは想像できるんだけど、ほかにもポイントがあったらぜひ教えてください。戦争に強くなって、1日も早く全国統一をなしとげたいんです。どうか、よろしくお願いします！

A 攻めと守りで変更を！

もちろん、編成はしなおした方がいいね。鉄砲隊や騎馬隊を増やした方がいいってゆーのも、間違いではないな。攻撃力の大きい2部隊が多い方がいいのは自明の理だよね。問題は大将のいる第1部隊なんだ。第1部隊は基本的に直接戦闘はさけるよね。とすれば、兵数は少なくていいんだろうか？　答えはイエスでもノーでもないんだ。ここが「攻めと守りで変更を！」のポイントだ。

第1部隊は攻め込まれたときのことを考えると、少しでも多めにしておいたほうが安心だよね。もしも兵力が少なくて心配なら、第1部隊にすべての兵を集めとくって手もあるんだよ。敵に攻め込まれたときには、全員で城にたてこもってしまうんだね。城は地形効果が一番高いので、ここに多人数で入れば防御効果は非常に高くなるワケだね。ただしこれは守るときだけだよ。こーゆー編成にしたのを忘れて、編成を変えないで他国に攻め込む、なんてアホらしい失敗をすることのないようにしてくれよな。

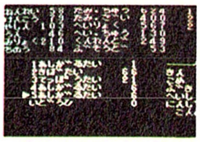
逆に敵国に攻め込むときには、第1部隊の割合は1にしちゃってもかまわない。地形にもよるけど、第1部隊が戦闘に巻き込まれるおそれがないのなら、他の4部隊に兵力を集め、一気に城を攻めるってのもいい。また、三河のような地形では、第1部隊が1、第5部隊が99なんて編成でも行けるかもしれないね。地形によっては、少数のオトリ部隊を作ることも必要だしね。



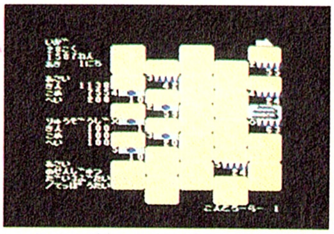
◀全員でろう城すれば、攻撃・防御力ともにかなりUP。兵数の少ないときに



◀第1部隊を多くした、もっとも普通の編成。COMのこのパターンが多いね



◀第1部隊を減らした攻撃型の編成。絶対に第1部隊が敵と接触しないように



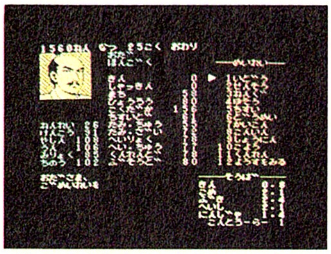
▲3番目の編成で出陣、第2・第3部隊で敵の第1部隊をねらえ!!

Q 金がたまんないんだけど…

いま、『信長の野望・全国版』をプレイしてるんだけどね、す〜ぐに金がなくなっちゃうんだよぉ。シオシオのパァ〜のドッホホホホのアゴォオオオオなのだ（はたしてモトネタがわかる人がいるんでしょうかね？　不安なのであります…）。

まず開墾でしょ。それに治水に町作りでしょ。雇用や施しもしなきゃなんないでしょ。同盟と婚姻も金がいるし、編成、寝返り、様子を見る、と。なんと、みぃ〜んな金がかかるじゃないかぁ！　な〜にをやっても、すっくに金がたりなくなっちゃうんだよぉ〜っ!!

ど〜したら金が不足しないですむんですかぁ？　いい金儲けの方法があるんなら、ぜひぜ〜ひ教えてくださいませませ！



▲確かに、最初に持ってる金なんか、すぐになくなっちゃうよな

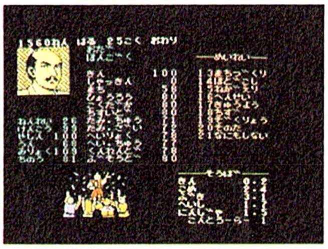
A 初期は、特に民が重要だ

呼ばれて飛び出て、ジャジャジャジャーン！　なんと、オイラが解答者なんだよ〜ん!!　ってか。えーいっ、質問者のか〜るいノリにつられて、こっちもそーゆーノリになっちゃったじゃないか！　ま、いーか。

えーと、金がたりなくなっちゃうんだったっけ？　うん、よぉく分かるよぉ。最初のうちはさ、めいっぱい苦労するとこだよね。オイラも最初はよく分かんなくてさ、苦労したもんなぁ。うん。だから、金を儲ける方法か。よぉし、ひとつコーチをしよう！

まず最初は強兵関係のコマンドは忘れることだな。兵に対する施しと、訓練は適当にやっといた方がいいけどね。

で、まず民に施す。持ち金を全部つぎ込んだってかまわないぞ。それこそ金のないうちは、開墾しても治水まで金が回らないから、ムダになることも多いのだ。それよりは民の忠誠度を上げた方が、初期では効果が大きいんだよね。それから年貢率も少し上げさせてもらおう。上限は60%だね。一揆が起きちゃうと、すべてムダになっちゃうからね。民・忠を200以上にして2、3年過ぎれば、けっこう大きな金額になるはずだ。これで開墾や治水、町作りをして、さらに金を増やすことにしよう。そうそう、最初のうちは開墾や町作り、施しにかける金は、50くらいずつ何回かに分けてやった方が効率がいいからね。



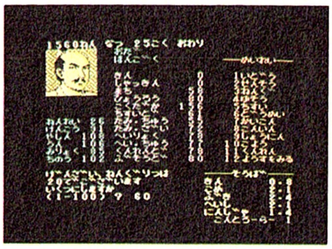
◀序盤で重要なのは民への施しだ。持ち金を、全部つぎこんだってかまわないぞ！

あとは、と…。そうそう、アレがあった。米相場なんですぅ。少しくらいお金にこまっても、あわててお米を売ったりしちゃいけないんです、ですぅ、るん♥　じっとガマンして、お米が高くなるのを待ちましょうね。3年に1回ぐらいは、お米の相場が3.0ぐらいに上がることがあるの、それを見逃さないでね。それからお米が安いときは、買ってもいいんだよぉ。

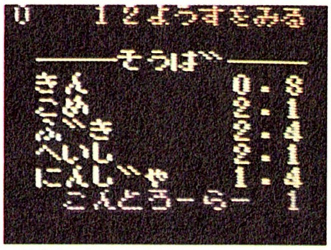
いやぁ、思わずイジョーな海苔、いやノリになってしまったが、序盤で金を儲けるためには、民・忠に注意することなんだ。ムリして開墾するよりは、ムリして民に施すようにした方がいいんだ、序盤ではね。



▲民の忠誠度を高い値に保てれば、秋には大きな税収が期待できる。ゲーム序盤は石高よりも、町の価値よりも、民・忠だ!!



▲民・忠が高ければ、年貢を上げても一揆が起こりにくい。施した後に年貢率を60%（ここらが限界だ）に上げてしまうのだ

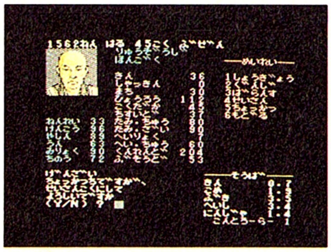


▲相場にも注意をすること。もし、米の価格が1.8以上になったら、売りだ!!

Q 属国は、どれがおトク？

ふっふっふ、必本のおすすめ大名、土佐の長宗我部元親クンで四国・九州を統一したぜいっ！ やったぁ！ 長宗我部クンって、ほんとーに強いんだねぇ。この調子で全国を統一するまで突っ走るぞっ!!

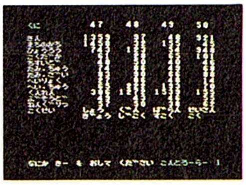
ここで質問があるのだ。補給国がいっぱいできたから、〝ぞくりょう〟コマンドを使おうと思ったんだけど、どのタイプにしたらいいのか、とってもまよってんだよねぇ。取扱説明書を見ただけじゃ、よく分からないしさ。商業国、軍事国、バランス国、生産国の4つのタイプがあるけど、ボクとしてはおてがるに金を増やしたいんだよね。だとすると、やっぱり町の価値が上がる商業国にするのがいいのかなぁ？ 町の価値が高いと、秋の税収も多いしなぁ。それとも、石高を増やす生産国にして、米をいっぱい収穫した方がいいのかなぁ？ バランス国にして平均的に上げるのがいいのか、そこらへんがよく分かんないんだよね。そんなわけで、属国はどれがおトクか教えてほしいんだよね。ヨロシクッ!!

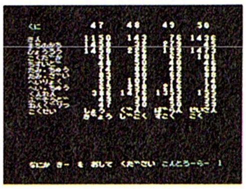

▲領土が増えたら、〝ぞくりょう〟命令を使わないと、タルくってねぇ

A 商業か、生産か、それが問題だ

うん、これもなかなかムズかしい問題だね。ま、らく〜に金を手に入れたいってゆーんなら、バランス国と軍事国は除外してもいいだろうね。

問題は商業国にするか、生産国にするかだ。それじゃあ、右の写真の上の方を見てくれ。領国を、4つのタイプの属国にして、10年ほどほっぽっといた結果だ。金がほしいなら、軍事国とバランス国は除外ってゆーことは納得できるよね。では、問題の商業国と生産国を検討してみよう。てっとりばやく金がほしいなら、商業国が有利なのは一目瞭然だ。ただここで考えたいのは、米は売れるってこと。もし、米の値段が上がるのを待てるだけの余裕があるなら、金を多く所持するよりも兵糧が多い方がおトクってこともあるワケだ。もっともね。下の写真は15年後なんだけど、金も兵糧も、ほとんどかわんないんだよね。つまり短期間なら商業国、長期間ほっぽとくんならどっちでも似たようなもんなんだね。


◀属国にして10年ぐらいなら、商業国の方がお金持ちになっている


◀15年もたつと、どっちにしても、そんなにかわんないんだよね

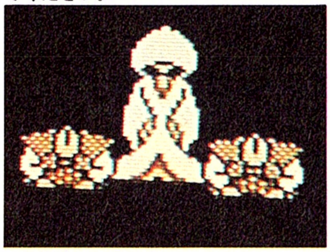
Q 婚姻は有効なのかな？

『信長の野望・全国版』にはおおむね満足しておりますが、一つだけ不満があるのです…。と一とつですが、叫ばさせていただきたいと思います。

「なぁんて1こしか、セーブができないんだよぉおおおお!!!!」

ああ、すっきりした。どーも、おさわがせしました。それじゃ、これで失礼させ…。

そーそー、質問があったんだっけ。あやうく忘れるトコだった。えーと、婚姻についてなんですけど、やっぱりした方がいいんでしょうか？ 失敗するとどうなるんですか？ 離婚なんてできるんですか？ ただの同盟とはどこが違うんですか？ 結婚をすると、なにかいいことがあるんですか？ うちのお父さんを見ていても、あんまりいいことがあるとは思えないんだけどなぁ…。とにかく、婚姻について教えてください。


▲婚姻が成立すれば、すべての領国をふくめて不戦条約が結ばれるのだ

A かあいいおぜうさんが見られるぞ

うーむ、最後の質問に関しては、独身のオイラじゃ、答えられないなぁ。でも、結婚する人って多いから、きっといいことがあるんじゃないかな。それから、このゲームでは離婚はムリだね。それにしても、なんちゅー質問をするのだ、キミは！

それから、失敗するとどうなるか。大名のパラメータの野心・運・魅力が低下しちゃうんだね。

次は、同盟との違いね。違うのは相手が攻め込んでくる確率だ。同盟は30%だけど、婚姻は10%なのだ。それから同盟はその国同士だけだけど、本国同士で行う婚姻は領国すべてをふくんだ不戦条約になるんだ。つまり、婚姻は同盟より安全度が高いワケだな。

でも、婚姻で一番いいことは、かあいいおぜうさんがお嫁に来てくれることだったりする。おぜうさんのグラフィックは1度くらい見ておこうぜ！



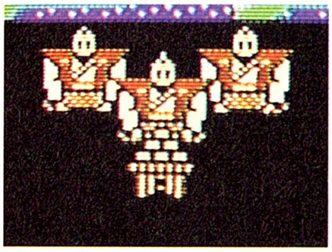
▲嫁いできたおぜうさんのアップも、ちゃんとフォローしてくれるのだ。うれしい！

Q 同盟を申し込まれたけど…

ボクは三河の徳川家康でプレイしています。めいっぱいハマっちゃってるせいか、ボクの家康さんの国はちゃくちゃくと強くなっています。

それで、国力が上がってきたら、となりの国が金を700もって、同盟を申し込んできました。すこぉし金が心細くなってきたところだったので、大よろこびで同盟を結んじゃったんだけど、ほんとうにこれでよかったのかどうか、ちょっと不安があるんですよね。べつに、これといった問題はないと思うんですけど…。でもなんか気になるんですよね。考えすぎなのかなぁ、やっぱり。過ぎたことで悩んでも、しょうがないんだけど。

これからも、こうゆうことがあるかもしれないので、同盟を申し込まれたときに、特に注意することがあれば教えてください。たとえば、こうゆうときは同盟を断わった方がいい、とか。

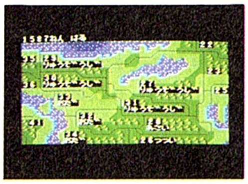

▲同盟は申し込むときも、申し込まれたときも、状況を、よぉく考えてからにしよう

A 状況によりますなぁ

そうだね、キミのゆーとおりだ。たしかに、金がないときに同盟を申し込まれると、うれしいもんだよなぁ。飛びつきたくなる気持ちは、オイラにもよぉく分かるよ、うん。

でもね、考えなしに同盟を結んじゃうと、あとで苦労することもあるんだぜ。同盟が存在する以上、攻められにくいけど、こちらから攻め込むこともできなくなるんだよな。これを忘れないよーにしないといけない。たとえば四国・九州を統一したとするだろ。ここは、少なくなった兵力をアップするための時間がほしいよね。そこで攻め込まれないために、豊前が安芸長門と、阿波が播磨と同盟を結んだとする。さて、どーなるか？ 同盟関係が終るまでは攻め込めないだろ。ま、だいたい5、6年は、身動きがとれなくなっちゃうってワケだ。

よーするに、近いうちに同盟を申し込んできた国に攻め込む予定なら断わるべきだし、とーぶんの間ことをかまえる気がないなら受けてもいいだろう。これは婚姻の場合でもおなじだね。


◀攻めようとする国から申し込まれることも。マップで国の確認を

武田信玄

ホット・ビィ	カセット（1M+64kb）	¥5800

はーい、お元気!?　キミの武田信玄は、もうシナリオ１をクリアしたかな？　まだだって人は、このページを読んで、研究してくれよな。そーすりゃ、クリアは目前だぞ!!

勝利条件とポイント

勝利条件は、シナリオ１では信州周辺の統一、２では上杉謙信の軍と７戦して勝ち越すこと、３は織田信長の軍と７戦して勝ち越すことだ。

ポイントだけど、今回はシナリオ１に限らせてもらうね。戦略級のシミュレーションであるシナリオ１のポイントは、ズバリ金だ。いかに金を集めて、軍備を増強するかにかかっている。軍備を増強するために必要なのが、文明度を上げることだ。せっかく米や金がたまっても、商人がいないんじゃどーしよーもないからね。いつでも必要なときに商人と取り引きできるように、せっせと城造りにはげむことにしよう。

それから、てっとりばやい金もうけの方法は米相場だ。このゲームでは米の値段が１から10まで変化する。１のときに買っておいて、10になったときに売れば、金は一挙に10倍に増えることになるワケだ。これを利用しない手はないぞ！

それと…、そうそう金山はあまりあてにしないこと。１年ぐらい待っても、おどろくほど産出量が増えるってことはないしね。

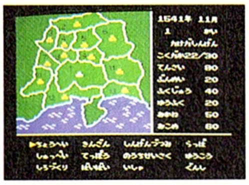
とにかく守銭奴して、軍備を最強にすれば、シナリオ１は終ったも同然だ。



▲信州を平定して満足そうな信玄さんであります。この勢いて謙信もけちらそうぜ！

Q おーい、金が不足するんだよぉ

農地政策、信玄堤、城造り、医者に貿物。ゲームがスタートしたばかりの甲斐の国力って、ナサケないんだもんなぁ。このまんまじゃ、ロクなことができないよ！　モタモタしてたら攻め込まれちゃうしさ。まったくプンプンだぜ。いったいどーやったら、すばやくお金持ちになれるんですか？　いい方法があるんなら、教えてください。



◀スタート直後の甲斐。金が50じゃ、すぐなくなっちゃうよな

A 農民さんごめんなさい

すばやくか…。そーだなぁ。あんまりおすすめできる方法じゃないんだけどね、こんなやり方もあるんだよな。

まず年貢を100％にするだろ。服従度が下がろうが、裕福度が下がろうが、一揆が起きよーが、とりあえずムシする。徴兵も100％だよな。足軽と槍隊を99ずつにできれば最高なんだけどね。服従度と石高が下がると徴兵できなくなるから、徴兵するときだけ農地政策をするんだ。とりあえず徴兵できるだけ徴兵しちゃったら、弱い国に出兵しよう。もちろん全滅させる必要はない。適当なトコで引き上げちゃおう。兵の補充をしたら、また出兵。これを繰り返せば、かなりの金を貯められるはずだ。このゲームでは一揆が直接ゲームオーバーにつながらないから、農民をムシしてこんなことができるんだけどね。どっちにしても、こんな手は使わない方がいいに決ってるよな。



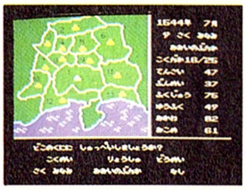
◀年貢はいきなり100％。農民さんには、しばらく我慢してもらうのだ



◀そして、足軽が99隊になるまで、ひたすら徴兵しまくる



◀足軽が99隊になったら、いよいよ出兵だ。弱そうな国を探そう



◀ま、最初は佐久南、諏訪、伊那北あたりがお手ごろだろう



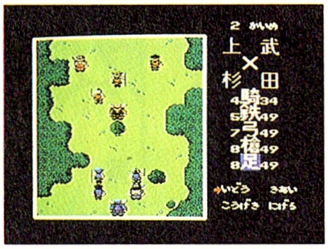
◀で、適当に戦ったら引き上げる。これで米と金が手に入るぞ

Q 戦に勝てないんです

このゲームのバトルモードは、キャラクターがなかなかかわいらしくて、とっても好きなんですよね。ところがかんじんの勝負の方は、なかなか勝つことができません。どうしたら勝てるようになるんでしょう？　もしも"勝利のコツ"みたいなものがあるのでしたら、教えていただけないでしょうか。よろしくお願いいたします。

A 戦は基本が大事なのです

たいへんていねいなご質問、ありがとうございます。さて、お答えですが、あなたは戦のときに、ガムシャラに敵につっこんでいるのではないでしょうか？　これでは勝てません。戦の基本は待ち伏せです。こちらからは近づかず、敵が鉄砲・弓の射程に入るのを待つのです。直接ぶつかる前に、鉄砲・弓でどれだけ敵の兵力を落とせるか、勝敗はここにかかっているのです。また、鉄砲・槍は最後尾において、白兵戦はできるだけ避けるようにしましょう。数の減った敵を、足が速く力もある騎馬で叩けば、勝利は目前です。



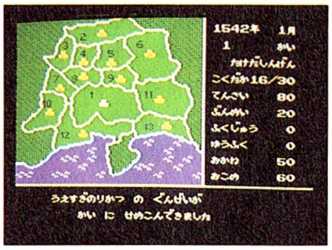
▲足軽と槍隊で弓隊と鉄砲隊を守り、敵が射程に入るのを待つ。これが基本ね

Q いきなり強敵に攻められる！

国力がととのう前に、相模の北条氏政や駿河の今川義元、武蔵の上杉憲勝なんてゆー強敵に大軍で攻め込まれちゃうことって、よくありますよね。それでアッとゆー間にゲームオーバー、なんてこともかなり多いですよね、このゲーム。これって、すっごくクヤシいんですよねぇ。なんとか一矢を報いたいんですけど、なにかいい方法がないでしょうか？

A とりあえずろう城だけど…

ほんと、これって頭に来ちゃうよな。て、いい方法なんだけど…ない。とりあえずろう城してみて、それで敵軍が引き上げてくれたらいいんだけど、城まで来ちゃったらあきらめるしかないんじゃないかな。ゲーム序盤の甲斐の兵力で、最強御三家である北条・今川・上杉の軍隊とケンカなんかできるワケないもんな。これが諏訪とか、伊奈北あたりの軍だったら大喜びで出兵するんだけどね。北条や今川の大軍が城まで来ちゃったら、リセットボタンに手を延ばすのが最善の方法なんだよな、残念ながら…。



▲スタート直後に上杉憲勝が攻め込んできた!!　最良の方法は…リセットなのだ…

独眼竜政宗

ナムコ	カセット(バッテリーバックアップ付)	¥5500

去年はドラマで主人公。んでもって今年はゲームで主人公の「独眼竜政宗」、なのである。誰でもわかってすぐ解ける初陣の章。これはいい。でも激闘の章には手こずるなぁ～。

勝利条件とポイント

勝利条件は奥州12カ国を制覇すること！ しかし、各国ともに強豪ぞろい。しかも、ポイントとなるのが、他のSLGと違ったシステムを使ってるってことなんだ。だけど、基本は変わらないよ。石高あげて秋に収穫、米売って兵買って、隣国攻めて領地とする。この辺は信長の野望のようにノーマルなんだけど、冬から春になるときに、兵に給料として米を支給しなければならないのだ。戦争を仕掛けるときも、兵の数に比例した米が必要となる。取った領地の運営も独特。普通のSLGなら属領コマンド、もしくは領主としてコマンドを実行できるものだが、政宗では本陣がそこへ移動しない限り米や金は取れない。よーするに、隣の領地の石高を上げようと思ったらその領地へ本陣が移動し、そこで開墾コマンドをするという手間がいるのだ。これすなわちコマンドを多く消費するということ。その他に、訓練度がその土地に付随するというのが政宗の特徴となっている。これは、持っている兵に経験があるのではなく、兵というのはその土地で集めるもの、というよくわからない考え方からきてるらしい。とにかく、訓練度は領地で違うということだ。



▲激闘の章では、最上が最大の驚異となってしまうのだ

Q 激闘の章での戦い方は？

やったやったやったったーい、奥羽制覇を成し遂げたぞ！ “初陣の章”で、だけど…。これで、やっと本番の“激闘の章”へ挑戦できるんだっ。うれしいなったらうれしいなっと。

それで、質問なのです。この“激闘の章”では“初陣の章”と違って、敵が攻め込んでくるんですよね。だから、“激闘の章”用の戦い方を教えてほしいんです。どんな事に注意したらいいか、とか“初陣の章”と違うところとか、アドバイスをお願いします。

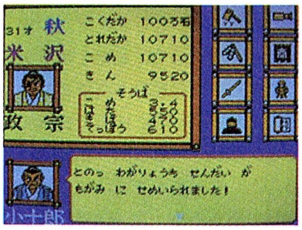
A 米の使い方をシビアにすること！

なーるほど、“初陣の章”は敵が攻めてくることが少ないので、兵をすべて移動させることができたんだけど、“激闘の章”では各領地に兵を残さなくてはいけなくなるんだよね。と、いうことはそれだけ年月がかかるってことなんだよ。

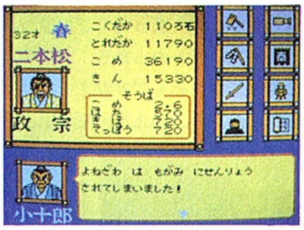
さて、この“激闘の章”でのコツは、常に敵の様子を見て、どれだけの兵を自国内に残さなくてはならないか確認することだ。余計な兵を雇うとそれだけ米を消費するから、戦いにくい前に雇っていくやり方をとろう。あと注意することは、敵国もいろいろと進出したり、富国強兵するってことだね。例えば、田村は、初陣ではせいぜい経験値74ぐらいだったけど、激闘ではちょっと見ないうちに80をかるく越えちゃうんだからね。



◀米沢をとられちゃった



◀しょーがないんだけどね



◀ほとんどこーなってしまう

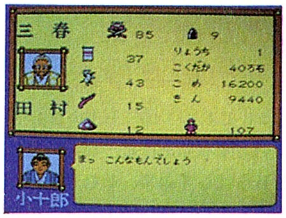
Q 激闘の章の進攻ルートは？

“激闘の章”では敵が攻めてくるんでしょ？ だとしたら、やっぱり進攻のルートは変えた方がいいのかなぁ？

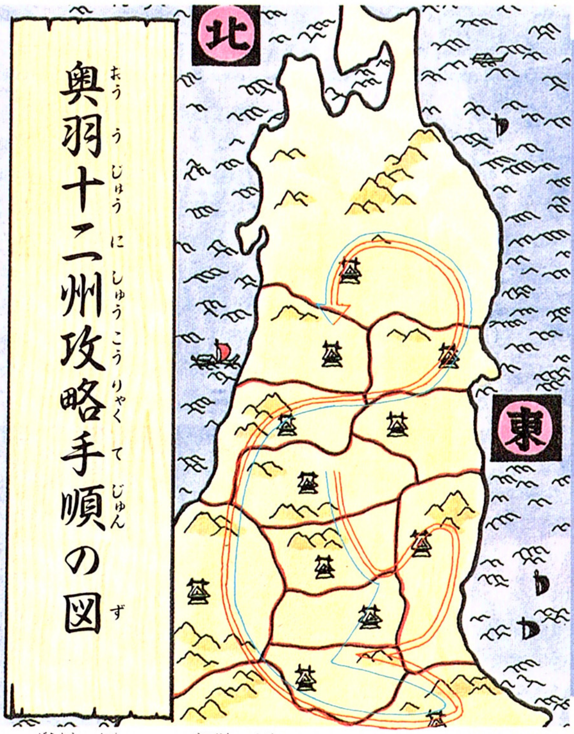
A 基本的には同じだけど…

いやあ、そんなことはないよお。この前やった“初陣の章”と基本的には同じさ。だけど、ちょっと考え方を変えなきゃなんないけどねえ。

さて、それはなにかっつーとだ、最初の領地、米沢に固執しないことなんだな。なーにしろ米沢は、あの最上という強敵を隣国にもつ国だ。ここあまり大事にし過ぎるとそれだけ米がかかってかかってしょーがねぇ。それよりも、南の国をある程度落としたら一度捨てにかかるのも手だということをよく覚えておいてほしい。つまり、できるだけ敵と接触しないような国を作ることが大切なんだね。具体的には、まず二本松を落とす。国分も戦力的には攻められる国だけど、こちらに攻めてくるような戦力がないので、北の国に対しての防衛用に使ってしまおう。そしたら、ここでなんとしても、三春を落とすんだ。この頃には訓練度が80を越しているから十分に戦力をためないとね。そしたら、次は須賀川の前に中村を攻める。これだけ訓練度があればおとせるだろう。そしたら須賀川へ行く。その次はいちおー常陸の佐竹ということになってるけど、場合によっては黒川でもいい。そうすれば、二本松、三春に兵を置かなくて済むもんね。あとはルートどうりに行けば奥羽統一さ。



◀激闘の章だとこれだけ上がってしまうのだ！



◀進攻ルートはあまり変わらないんだけど、細かい気配りが大切になる。経験値の高いところから攻める。回りが味方の国というところから先に出兵するようにする、などなど。この気配りがキミの国を助けるのだぞっ！

—— 激闘の章　—— 初陣の章

ナポレオン戦記

アイレム	カセット（1M+1M）	¥5500

ちょっと変わった操作方法のこのゲーム、キミのヨーロッパ制圧作戦はどのへんまで進行してるのかな？　手間どってる人には、オイラがちょっとしたコツをプレゼントしよう！

勝利条件とポイント

ゲーム全体の勝利条件は『イタリア遠征』から始まる７つシナリオをクリアして、全ヨーロッパを制覇することだね。それぞれのシナリオの勝利条件は、敵の本拠地にいる部隊をやっつけることだ。

このゲームの１番大切なポイントは、ＳＬＧのクセに、すばやい状況判断と指さばきなのだ。モタモタ考えてると自軍の兵たちがとんでもないとこに行っちゃうからね。これは戦略マップでも、戦術マップでも同じだ。特に戦術マップでは、おおぜいの兵をリアルタイムでコントロールしなきゃいけないから大変なんだよな。それから戦術マップで大事なことは部隊の把握だ。セレクトボタンを使えば自分の部隊でも敵の部隊でも兵力の確認ができる（本隊はダメなんだけどね）から、各部隊の兵力を考えて戦闘をするようにしよう。それから、それぞれの兵士たちの特徴も、しっかりおぼえとこうね。

戦術マップでのもう１つのポイントは、敵司令官を一直線に狙えってことかな。余計な戦闘をして兵力を減らさないように注意しよう。戦略マップでも、ムダな戦闘は極力さけて、敵本拠地へまっしぐらだ。

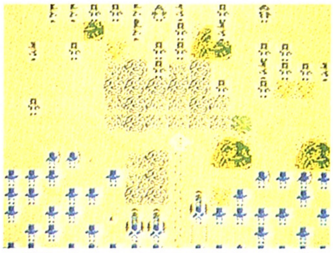


▲長く辛いヨーロッパ制覇の道も、ここ、イタリアから始まるのだ。さあ、進もう！

Q 戦闘隊形を選ぶポイントは？

今までにない新しい形のゲーム『ナポレオン戦記』、おもしろいですね。特に戦術マップで、たくさんの兵士を動かさなきゃなんないとこが気に入ってます。最初はちっともゆうことを聞いてくれなかった兵士たちも、最近では、だいたい思いどおりに動いてくれるようになりました。

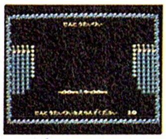
えーっと、戦闘隊形なんですけど、パターンが12種類もあると、どれを使ったらいいのかまよってしまいます。隊形を選ぶときのポイントを教えてくれませんか？



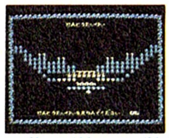
▲戦闘の結果は、隊形の選択によって大きく左右される。隊形は慎重に選ぼう

A 地形と人数が基本だけど…

障害物が多い山地や森林は道を切り開きながら進まなきゃいけないから、工兵が先頭にいる隊形。味方が多いときは、まん中に兵を集めて、一気に中央突破。なんて、一応、地形と人数を考えて隊形を選択するのが基本なんだけどね。ここは、どの戦闘隊形が戦いやすいか、ズバリと教えちゃうことにしよう。第１位に輝くのは10番の隊形だ!!　敵の両サイドから回り込み、横、あるいは後ろの方から敵司令官に襲いかかる！　これだと少しぐらい（かなりでもだいじょうぶか）兵数で負けてても、十分に勝機があるぞ。次は５番。敵の数が少ないときにはかなり有効だ。敵部隊を包囲して、鉄砲や大砲で一気にカタをつけろ！　味方が多いときは７番や11番なんかも使える。でも１番いいのは、自分が得意とする隊形を作ること。１つの隊形でやりこんで、そいつを完全に自分のものにしよう。



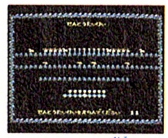
▲一番のおすすめ。左右からのはさみうちで楽勝だ!!



▲敵が少数なら、包囲して攻撃ができるこの隊形も使える



▲こちらが大部隊なら、コレで正面攻撃って手もある



▲メいっぱい広がった隊形は、平地ならそこそこ戦える

Q 補給はどうしよう？

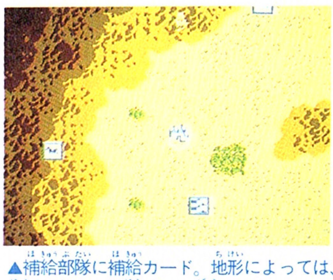
補給についての質問なんですけど、町で休むと歩兵が補給されるってゆーのは問題ないですよね。聞きたいことってゆーのは、補給部隊と補給カードのことなんです。

マップ上のあちこちに散らばってるけど、これって、ぜったいに全部取った方がいいんでしょうか？　ナポレオン軍の兵力は、敵軍の兵力と比較するとかなり劣ってますから、少しでも兵力を増やしたいし。でも、マップ全体を歩き回ってると、後手後手に回りそうだし…。

それから、補給をする場合ですが、どの部隊にも平均的に補給をした方がいいんですか？　それとも、１つの部隊に集中的に補給をした方がいいんでしょうか？　そこらへんのことを、ぜひ教えてください。

A なにごとも臨機応変に！

そうだね、できるだけ補給はしたいよね。ただし山地なんかにあるカードは、よく考えた方がいい。山地や森林に入ると、兵士から脱落者が出るんだよな、そうまでして取る必要があるのかどうかを考えよう。どーしても大砲２門がほしい、なんてときは、カードを取ったあとに町で補給を受けたり、補給部隊に合流するようにしたい。



▲補給部隊に補給カード。地形によっては、補給に行かない方がいい場合もあるんだ

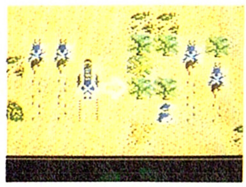
さて、補給のしかただけど、敵の本拠地にいる部隊はすごく大きな部隊なんだ。これに対抗するためには、こっちもある程度大きな部隊が必要だから、大部隊を作るような補給をした方がいいんじゃないかな。大部隊を作ったら、敵と戦わないようにして本拠地まで行くんだぜ！

ま、どっちにしても、補給ってゆーやつはさ、状況を見て臨機応変にやる必要があるんだね。

Q 戦闘のコツは？

うーん　新しいタイプのゲームだけに、なかなか戦術マップで勝つことができないんだよね。なにかいい方法、コツみたいなものはないのかなぁ…。ほんのちょっとしたことでいいんだけどなぁ。キッカケさえつかめれば、なんとかなると思うんだけど…。

A 敵部隊は司令官の方へ動く！



◀敵は司令官めがけて進んでくる。司令官をオトリにする手も…

そうか、キッカケがほしいのか。それじゃあねぇ、たとえばこんなのはどうかな？　コンピュータがあやつる敵の部隊は、プレイヤーの司令官をめがけて一直線に移動してくるのだ。つまり司令官を右すみにおいておけば、敵部隊は全体的に右へよってくるので、左サイドがガラ空きになるんだね。これを利用すれば、敵部隊のウラにかんたんに回り込めるワケだ。鉄砲兵、工兵、歩兵で後ろから攻めれば、わりとラクに攻略できるんじゃないかな。とにかく、正面衝突だけは避けたいね。

フリートコマンダー

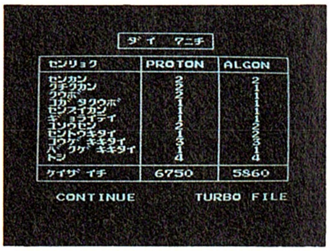
アスキー	カセット(256kb+256kb)	発売中

連合艦隊の司令官になった気分で軍を指揮する。気持ちいいに決まってるでしょ。山本五十六の読み方を知らなくっても遊べるゲームだから、あなたもぜひプレイしてみたら。

勝利条件とポイント

勝利条件は相手の経済価値を7000から2500に、つまり4500分のダメージを与えるか、敵のすべての艦隊を沈没させればいいんだ。その時点で勝利となる。実に明瞭な条件なんだけど、これがまたムツカシイんだよな。

このゲームのポイントは、他のゲームと違って敵国アルゴンとほとんど同じ戦力であり、同じ条件下にあるってことなんだよね。しかも、一度失った経済価値（艦船、都市）は復活させることができない（貿易港は別）のだ。たいていのＳＬＧって敵が強大で、いかにしてこちらが領地を多く取って、その強大国に立ち向かうかっていう戦略モノなんだけど、これは純粋なる戦術ゲームなんだよ。敵と同じ戦力であり、同じ条件なら、自分の立てた作戦が相手より優れていれば絶対に勝つじゃんかさっ。逆に言うと、負けたのなら、自分はどこかで失敗したか、あるいは根本的に作戦が間違っていたということになる。こういった単純な戦術ゲームこそ、自分の作戦能力がどれだけあるかわかっちゃうんだね。索敵をうまくやって、敵の位置を知り、相手に対して有利となる陣型をとって、有効な攻撃をしよう！



▲敵に与えた損害と同じ損害を受けてはいけないよ

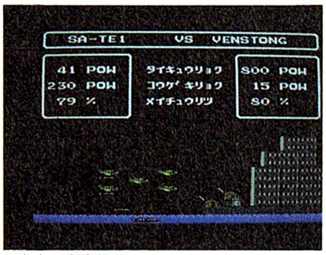
Q 艦隊と都市どちらが先？

敵の艦隊を全滅させるよりは、経済価値を2500以下にする方が、どっちかっていうと楽ですよね。そこで、聞きたいのは敵の都市を、いつ攻撃するかっていうことなんです。敵艦隊と交戦しながら都市をねらうのか、それとも敵艦隊なんかムシして最初から都市をめざすか。どっちがいいんでしょ？

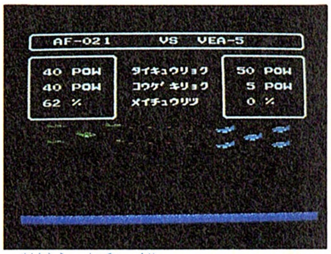
A どっちともいえないなあ

いや～、いきなり難しい質問がきちまったなあ。まあ、こりゃ人それぞれってヤツで、艦隊戦が好きなら、敵の艦隊に正面から突っ込んでいけばいいんだよ。都市を攻撃したいならマップのはしっこを通っていけばいいんだしね。あれ？　これじゃ答えになってないか。しょーがない。考え方の基本を教えて上げようかね。

まず、都市はそんなに経済価値を持ってないということを知ってるかな？4つあわしても700しかないんだよね。これではとーてい2500以下にするなんてムリな話だ。しかも、耐久力がムチャクチャあるので、破壊するのも大変。これだったら艦隊１本ヤリでいった方が得だよ。しかし、困ったことが１つある。それは貿易港と輸送船という存在だ。輸送船は第３国と交易をしているので、ほっぽっとくと知らないうちに、400も経済価値がふえてしまうんだ。ま、これは自国にもいえることなんだけどね。しかし、勝利条件が経済価値を2500以下にするという事なんだから、ぜえったいに経済価値を上げる、なんてことを見逃してはいけないのだ。ということは、いつかは都市を攻撃しなければならないって事。しかし、それだけに、全艦隊を持っていく事はない。小型空母＋攻撃機、もしくは潜水艦で輸送船を破壊してしまえばいいのだ。これぐらいの戦力を割くぐらいできるでしょ？　だから敵艦隊と交戦しつつ、都市を狙うのが最良の策だろう。都市も、考えようによっては攻撃力が少ないんだから、都市の方が楽と判断したら、その時点で敵艦隊をほっぽって、都市攻撃するのもいいぞ。



▲都市は耐久力があるが、それだけこちらの攻撃力も大きくなっている。



▲戦闘機は射程が長いので、このようにこちらが攻撃を受けないで済むのだ

Q 艦隊の攻撃手順は？

キャーキャー、あたしね、軍艦好きなの！　帝国海軍大好き！　ウォーターライン・シリーズのコレクションもしてるんだっ。やっぱり軍用艦船って美しいわよね!!　こんな軍艦大好き少女のあたしにとっては、フリートコマンダーは最高のゲームなのよ。こんなゲームが出るのを待ってたんだから。

でも、わかんないことがあるのよね。なにかっていうと、敵の艦隊を攻撃する優先順位なの。戦艦、駆逐艦、空母、小型空母、潜水艦に魚雷艇、そして輸送船。これって、ど～ゆう順番で攻撃したらいいのかしら？　いつもなりゆきで攻撃したりしてるもんだから、苦戦ばっかりよっ。どれを先に沈めたらいいか教えてネ。

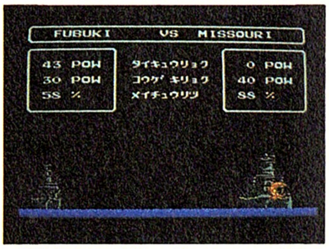
A 状況によって変わるんだ

う～む、これも非常に難しい質問だぞ。なぜかってーとだ、敵の陣型がわからないと、どう攻撃したらいいか説明できないからなんだよ。しょーがないから、敵が一丸となって接近してきた場合について説明しよう。

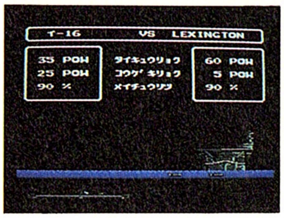
なんといってもうざったいのが航空戦力だ。とくに攻撃機は艦隊に甚大なる被害を与えられるから、双方共に使い方と防御に警戒しなければならない。ここで、潜水艦がいるのならまず駆逐艦を破壊し、潜水艦で空母を叩くようにする。空母がいなければ航空機は燃料切れでおっこちるからね。それができないなら、まず駆逐艦、戦艦で敵の戦艦、駆逐艦を叩く。索敵内に空母がいたら先に空母を狙う。このとき、航空戦力は戦闘機だけを飛ばし、敵の攻撃機を目標に攻撃させるのだ。こちらもそうとうなダメージをくらうが、それは敵も同じ事。そのあとで、無傷の攻撃機、爆撃機を飛ばして息の根を止めるんだ。ということで、第１目標はやはり空母。次に戦艦、攻撃機、潜水艦、駆逐艦、爆撃機、戦闘機、という順序でいけばいいんじゃないかな。



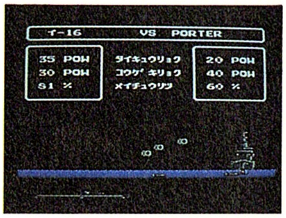
◀とにかく、島の右と左どちらに敵がくるのかを知ることが先だ。でないと手がだせないからね



▲爆撃機などで損害を与えておけば駆逐艦でも戦艦を沈めることができる



◀潜水艦で空母を沈めてしまおう



◀その前に駆逐艦を破壊しておくのを忘れずにね

Q 陣型って本当に有利なの？

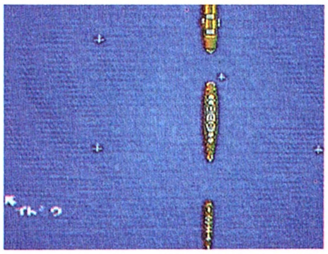
取扱説明書に陣型を組んだ方が有利だってかいてあったけど、それはホントなんですか？　ボクはいきあたりばったりでやってるので、陣型を組むとどういう点で有利になるのか教えてください　ホントに有利なら、陣型を使ってみたいので、いろんな陣型の種類も教えて下さい

A やらないよりはやった方がいい

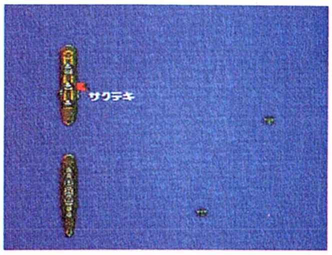
まあ、1隻1隻がとーんでもなくバラバラになってるんなら陣型とはいわないんだろうけど、陣型を組んでないようで、実際にはぎこちない陣型になってる場合が多いんだよね　ただ、それが敵に通用してないってだけなのさ

ではどんな陣型が有利なのか？　その前にまず陣型の効用について説明しよう。

陣型を組むということは、防衛システムが完璧になるってことだ。つまり、敵の攻撃を予想して、それについてダメージを受けにくくするのが陣型の役目というわけ。例えば、潜水艦対策として駆逐艦を先行させる、とか航空戦力を艦隊の回りに飛ばしておけばいつ攻撃ができてても応援できるようになる。ここで問題なのが受身になってしまうことだ。陣型を組むと、組むのに時間がかかり、なおかつ最低速度の艦に合わせて行動するようになるからね。この辺をよく考えてもらいたい。先制したいなら陣型に時間を食ってるヒマは、ないということだからね。有効な陣型は下の、2、3、4番目だろう。詳しい説明は下の通りだ。



▲敵が2手に分かれてきた。航空機が4機いることから小型空母がいるのがわかる



▲もう一方を見つけた。ということはこちらに潜水艦がいることになるんだね



▲最初は陣型を意識しないで、島の手前に艦を集めるようにした方がいいみたい

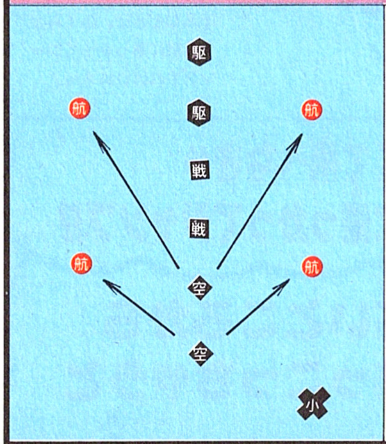


▲都市攻撃と艦隊攻撃に分かれてやった例　空母を発見されないように配置するのだ

陣型のいろいろ

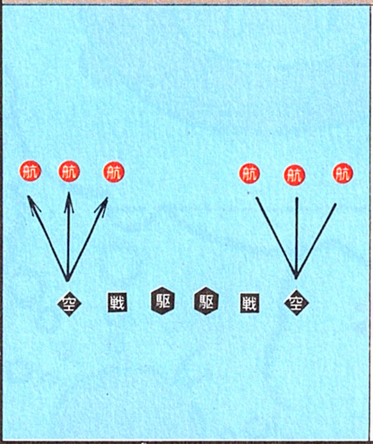
陣型を組むと時間が食われる。自国領に近い所での戦闘は避けるべきなので、索敵をちゃんとやって、敵が島の左右どちらからくるか調べる。そうしてムダな動きをはぶいて、敵地に近いところで戦闘をするようにしよう。

くさび型陣型



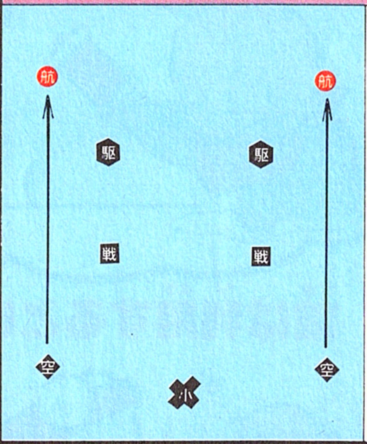
◀説明書に載ってる陣型。これは一直線に並ぶことによって敵の艦隊を強行突破するのに向いているそうな。しかし、強行突破の意味はあまりないんだけどねえ。

横陣型



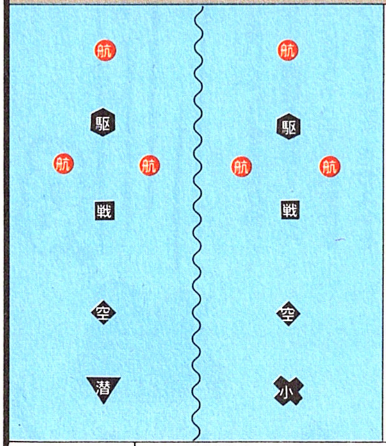
◀防御型の陣型で、敵艦隊が接近してきたら航空機で包囲し、攻撃する。しかし、空母が外側にあるので、潜水艦にやられる危険性もあるのだ。

バランス型陣型



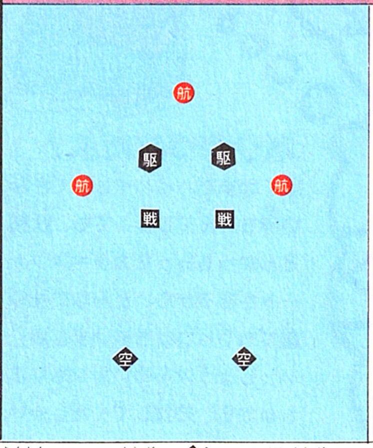
◀一番オーソドックスな陣型。駆逐艦で潜水艦の索敵、および防御をして、航空機で索敵にあたらせる。小型空母と潜水艦をどう使っていくかがカギとなる陣型だ。

2分隊陣型



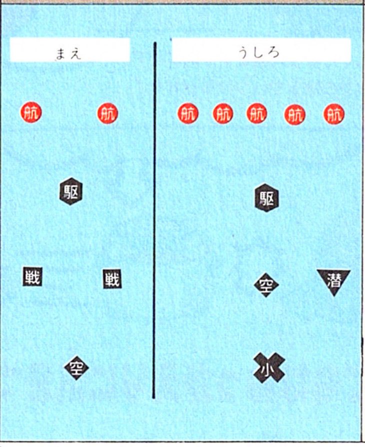
◀艦隊を2つの機動艦隊にわけて行動させる。島の左右に展開させることができるので、敵を撹乱させられる。1つが弱くなるという欠点もあるんだがね。

切込み陣型



◀くさび、分隊を応用した例。駆逐艦、戦艦、航空機を1つの塊としてあつかい、攻撃力強化を狙ったもの。逆に敵の攻撃が集中しやすい欠点がある。

2極陣型

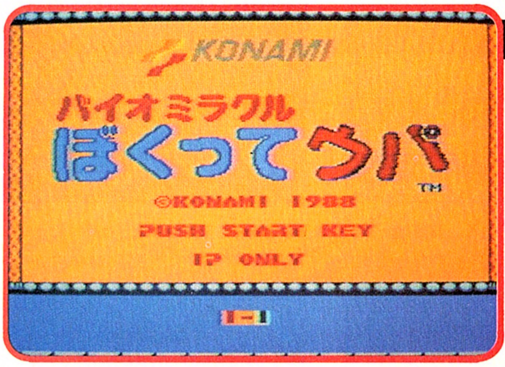


◀陣型というよりは戦法だね。攻撃になれた上級者向き。空母で都市攻撃をして、駆逐艦、戦艦で敵の駆逐艦を沈める。あとは潜水艦で戦艦、空母を沈めるのだ。

凡例　航：航空機　戦：戦艦　駆：駆逐艦　空：空母　小：小型空母　潜：潜水艦

ディスク /コナミ/4月22日発売/¥3300

BIO-MIRACLE UPA



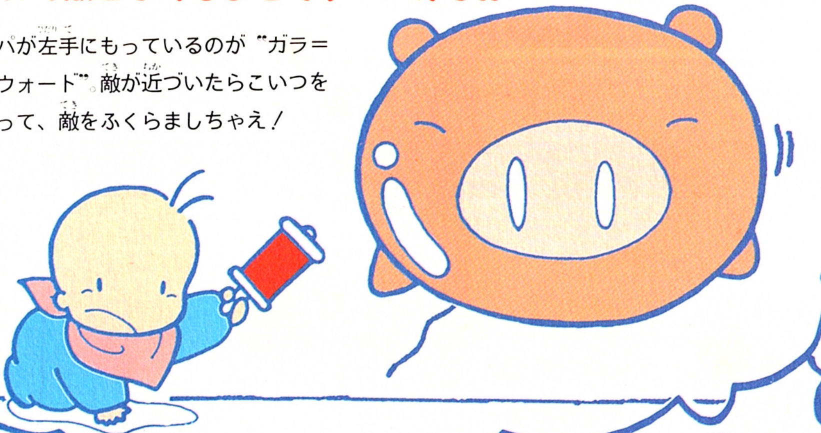
バイオミラクルぼくってウパ

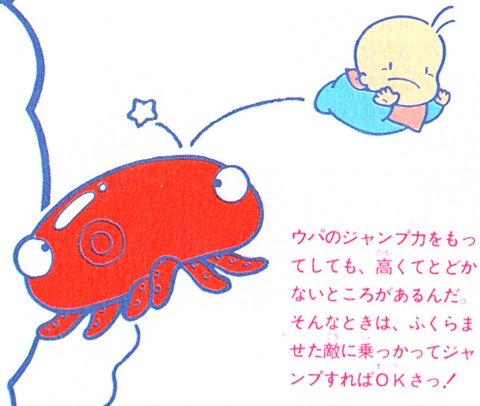
メッチャカワイイキャラがいーっぱい飛び出してきて、思わず顔がほころんじゃうゲームが出たぞ。主役はなんと赤ちゃんなんだ。BGMのノリもイイし、メルヘンチックなグラフィックがGOOD。これは楽しめそうだネッ!

文/しんすけ

ウパの武器は妖精からもらったガラ=スウォード これで敵をふくらませてやっつけろ!!

ウパが左手にもっているのが"ガラ=スウォード"。敵が近づいたらこいつをふって、敵をふくらましちゃえ!





ウパのジャンプ力をもってしても、高くてとどかないところがあるんだ。そんなときは、ふくらませた敵に乗っかってジャンプすればOKさっ!

高くて飛べなきゃ敵に乗っかってジャンプ!!

敵は利用するといいよ



ふくらませた敵をブッ飛ばして、前方の敵をやっつけちゃおう!



でもはねっかえりに気をつけて

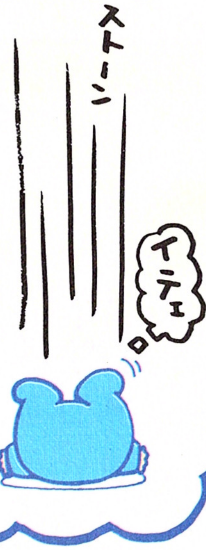


ボクがウパだよ!

ぼくはまだハイハイしかできない赤ちゃんでしゅ。でも、妖精さんからもらったガラ=スウォードがあるから、どんなに強い敵でもやっつけちゃいましゅ。いっしょうけんめいガンばりましゅから、応援してくだしゃい。

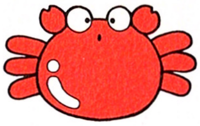
高いところから落っこっちゃうと

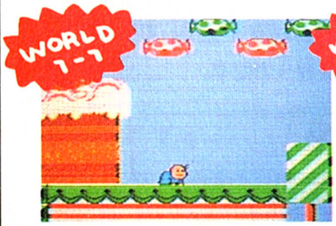
あまり高いところから飛び降りちゃうと、御覧のとおり、ウパがずっこけちゃって一瞬動けなくなっちゃうんだ。そのスキを敵に狙われないよう気をつけて。



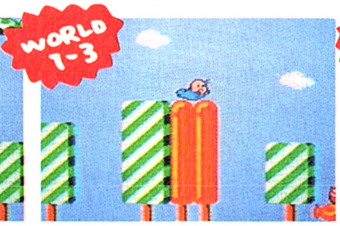
Hai Hai赤ちゃんが7つの世界を大冒険

このゲームはスイートワールド（お菓子の国）からミラクルキャッスル（積木の城）までの7つのワールド（1ワールド3ステージ）で構成されているんだ。水中があったり、逆さまになったり、楽しい面がいっぱいだよ！

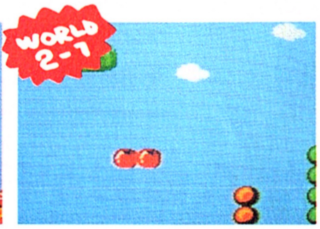




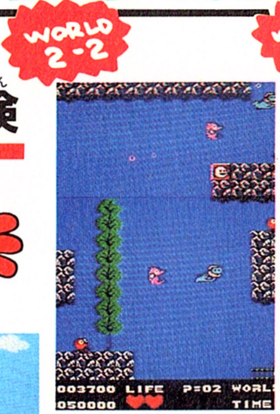
▲みんなも大好きなお菓子の面からスタートだ。まずは肩ならしだねっ！



▲オレンジのアイスの上は、Ⓐを3回押さないとジャンプできないんだ



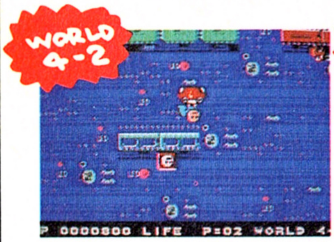
▲トマトの足場は要注意だ。乗っかったとたんに、急降下していくぞ！



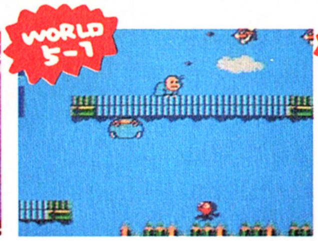
▲海の中をスイスイ泳ぐ水中面。Ⓐの連打で移動するんだ。マリオと同じような操作方法だからすぐになじめちゃうよね。ここは縦スクロールだから上へ進んでいくんだよ



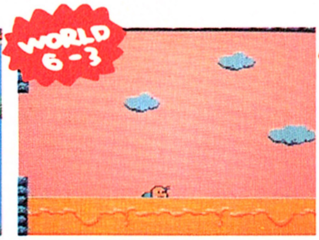
▲氷の足場を使って登っていく。縦スクロール面だ。足もとがスベリやすくなってるから気をつけなくちゃ。途中から足場がなくなるから敵を利用して登って行こう



▲やまだかつてない逆さ面だ！ 逆立ちしてプレイすれば楽勝かもネ…!?



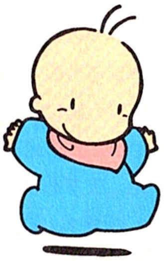
▲バムペンシーの攻撃はかなりやっかいだ。BCの動きにも気をつけてね



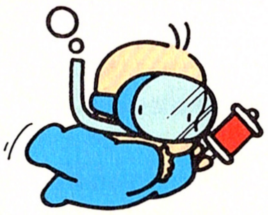
▲チーズの地面はやわらかいぞ。油断してるとすぐにもぐってっちゃうよ



▲上から下へ急降下していく縦スクロール面だ。✚の操作がものをいうぞ



ザコをぶつけて、ボスをやっつけろ！



次のステージに移るには、最後に出てくるボスキャラを倒さなければならないんだ。さすがにボスはちょっと手ごわいぞ。近くにいるザコキャラをふくらまして、そいつをぶつけないとダメージを与えられないんだ。ムム〜。



▲こいつが最初に出てくるボスの"かとり〜ぶ"だ。こいつを倒すと宝の箱が落ちてきて……



▲それをたたくと、中からカワイイ妖精が現れて、ウパを次のステージへ連れていってくれるよ

適キャラをチコッと紹介するよ



▶フワフワと飛んで来て、ウパの行く手を阻む

▲いきなり下から飛んで攻めてくる





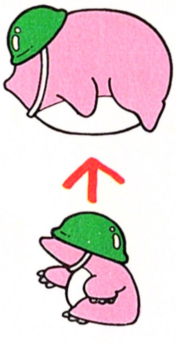
▲氷の上をスイーッとすべってくる



◀頭上から急降下してウパを攻撃



▲空を飛び頭上から芯を落すくせ者



アイテムはベビーパワーの源だ



▲画面内の敵が一時止まるよ



▲一定時間ウパが無敵になるぞ

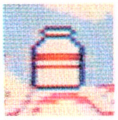


▲落とすと画面内の敵が全滅





▲ハートが一つ回復するんだ



▲ハートが満タンになるんだ



▲ライフハートが一つ増える

このマークにアイテムがかくされているよ!!

カセット／東映動画／5月20日発売／¥5300／1M+64KS RAM

AKAKAGE



仮面の忍者赤影

ついこの間まで、TVで放映されていた「仮面の忍者赤影」が、ファミコンソフトに登場する。赤影の宿敵、金目教の幻妖斎を倒すのが目的。でも、ただのアクションゲームじゃない。少々オツムを使うのだぞ。

文／スッシー保坂

白影、青影と力を合わせて、赤影が行く！

◎幻妖斎を倒せ!!

いつの時代にも、天下を狙うフトドキな奴はいるものだが、戦国時代には、そんな悪い奴が大勢いた。その中でも特に悪い奴だったのは、幻妖斎率いる悪の教団「金目教」だった。天下を取るには軍資金が必要。そこで、幻妖斎は、栄の町に豊富にある金を狙うことにしたのだ。それを知った信長は「影一族」の若き忍者・赤影に、幻妖斎の野望を阻止するように命じた。しかし、幻妖斎もだまっていない。次々と刺客を差し向け、赤影の行く手を阻もうとする。赤影は、白影、青影と力を合わせて金目教と戦うのだ。ところで、おにいさんが、幼少の頃、「赤影」は、アニメでなく、本物の人間が演じてたTVドラマだったんだ。その頃は、友だちとよく「赤影ゴッコ」なんていうことをしたもんだよ！思わず"ナツカシー！"だって。



◀ゲームの主人公の赤影。影一族の中心人物である彼は、「みだれ髪」や「煙玉」などの忍法が使える。昔、「赤影参上！」というセリフは、オコドモの間で大ハヤリ



◀赤影を助ける仲間のひとり。御存知"白影"は、大ダコ使いの名手だが、ゲームの中に大ダコは出てこない



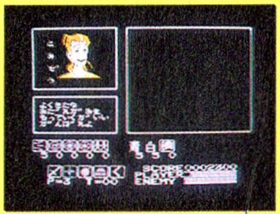
▶オコドモ忍者の青影。身軽ですばしっこいけど、力が弱くて攻撃力も強くない。ブーメランタイプの手裏剣名人



▶幻妖斎が送り込んで来た刺客ザコキャラどもは、忍者刀や手裏剣で充分

赤影の味方からくり富蔵!!

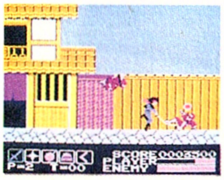
赤影を助けてくれるのは、白影や青影だけではない。赤影に情報やいろんな物をくれる人がいるのだ。"からくり富蔵"っていうんだ。彼のくれる情報などは、信用できるぞ。



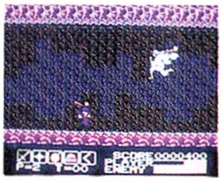
▶からくり富蔵は、いろんな所にいるぞ。とりあえず入れるところは入ること！

STORY ① 目的は戦うことのみ！

この「仮面の忍者赤影」は、3つのストーリーからできている。まず、ストーリーⅠでは、ひたすら戦うことになる。要するに、このストーリーⅠは純粋なアクションシーンなのだ。ステージは栄の町、森、村と続く、そして、このストーリーの最後は、金目像のステージ。実は、この金目像そのものがストーリーⅠの最後の敵になるのだ。それまで、バッタバッタと敵を倒そう！



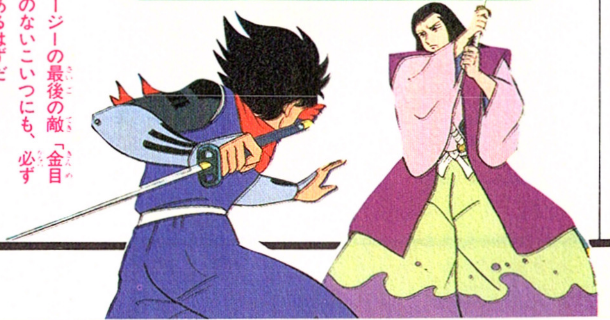
◀ストーリーⅠのしょっぱな栄の町にはすでに幻妖斎の手下どもが入り込んでいる



▶各ステージの終りにいる幹部キャラ。あせらず、奴らの動きをしっかり見ること



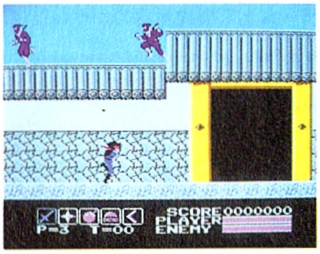
◀ステージの最後の敵「金目像」命のないこいつにも、必ず弱点はあるはずだ



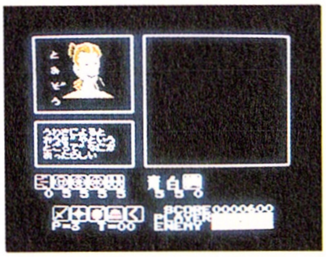
STORY 2 情報を集めるべし

ストーリー1の7ステージに「武家屋敷」のステージが加わって、全8ステージのストーリー2。このストーリー2では、ひたすら戦っているだけではダメ。立ち寄れる所があったら、必ず立ち寄ろう。そこに、からくり富蔵がいれば、重要な情報や忍法を教えてくれるはずだ。富蔵が教えてくれる情報などは、赤影の戦いには不可欠なのだ。それと、このストーリー2には、重要なアイテム"巻き物"が隠されている。その"巻き物"を取らないと、最後のストーリー3には行けないのだ。"巻き物"がどこに隠されているのか、1本なのか、それとも何本かあるのか、まだ謎なのだ。それに、"巻き物"を取ったとしても、そう簡単にストーリー3には行けないぞ。

このストーリー2は、アクションゲームがうまいだけでは、ダメだっていうことだよね。少々、オツムを使って突破しよう。



▶ストーリー2で加わる「武家家敷」の入口。各ステージにちりばめられた秘密をあばく出発点なのだ



▶ストーリー2では、いろんな所に富蔵がいる。富蔵が教えてくれた場所には、一体何が隠されているのだろう



◀ストーリー2では、各ステージをクリアーすると、十字路かT字路の画面になる。自分の進む道は、自分で決めるのだぞ！

STORY 3 幻魔城へ突入!!

さぁ、いよいよ幻魔城へ突入だ！　ここまで来るのは、並大抵のことではない。それに、ここからがまた一苦労。なんてたって、ここは敵の本拠地なんだから、簡単にクリアーできるわけがない。幻魔城の中では、敵を倒すことばかり考えていてはだめなのだ。幻魔城が、ただの城だと思ってる人、ハッキリ言って大マチガイだ！　どこに、どんなワナやカラクリが隠されているかわからないのだ。それに敵もなかなか手強いぞ。特に「幻魔三人衆」には、手を焼くはずだ。これらの難関を乗り越えて、はじめて幻妖斎と戦うことができるのだ。金目教の教祖"幻妖斎"とは一体どんな奴なのか。悪党どもの野望を打ち砕くため、赤影たちの戦いは続く！



◀さぁ、いよいよストーリー3。幻魔城の入口だ。"矢でも鉄砲でも持ってこ〜い"って言ったら、本当に矢が降ってくるステージだった。油断大敵ですぞ



◀幻魔城内は、ワナやシカケだらけ。どんなワナやシカケが隠されているかを早く見ぬくことが、忍者の第一条件。敵がいなくても気をヌクでないぞ！



▶さすが幻魔城内。今まで出てきた幹部キャラとは比べものにならないぐらいの強さ。幻魔三人衆は不気味な術や妖術を使ってくる。幻妖斎まであと少しだ



赤影の忍法・武器

アイテムはこれだ！

【みだれ髪】
漂うように飛び、敵にからみつく。この忍法の効かない敵もいるぞ

【煙玉】
一定時間、無敵になれる便利な忍法なのだ

【光玉】
尖光を発し、敵の動きを一定時間封じるが、敵によっては効かないぞ

【呪水の玉】
呪いのかかった水が入っているガラスの玉。効力は謎に秘められている

【空玉】
忍法の中で、もっともよく聞かれる分身の術が使える

【忍者刀】
忍者が使う武器の中で、もっとも一般的なものなのだ

【手裏剣】
遠くの敵を倒したいときに使う。だけど威力は他の武器より劣る

【爆弾】
敵に当たると、ダメージが大きい。数に制限などないから便利

【地雷火】
投げて、着地した所で止まる。敵や自分が踏むと爆発

【ブーメラン型手裏剣】
ブーメランのように手元に戻って来る。青影も使う武器

【青影】
青影を呼び出すことができる。白影同様、回数に限りあり

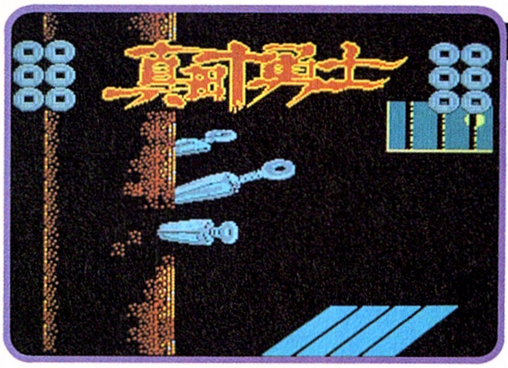
【白影】
白影を呼び出すことができるが、回数に限りあり

【巻き物】
巻き物を取らないと先へ進むことができないぞ

赤影の持つ武器、忍法、アイテムには、数に限りがあったり、効果の持続時間に制限があるぞ。プレイ画面をポーズにし、セレクトボタンを押すと忍法などの持ち数がわかるサブ画面になる。敵によっては、忍法などが効かない奴もいるぞ。

/コトブキシステム/6月上旬発売/¥5800

SANADA-JUYUSHI



真田十勇士

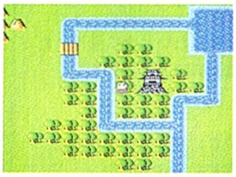
信州の上田城を出発した真田幸村が諸国を旅しながら十勇士を見つけ出し、三河城の徳川家康の天下取りの野望を打ち砕くというゲーム。猿飛佐助や霧隠才蔵など伝説の人物とゲーム上で出会えるのがウレシイ。

文／プロフェッサー来宮

戦国の世の陰謀者、家康を討つのだ!!



真田昌幸から幸村は徳川を倒せと命じられる



上田城を出発した幸村は諸国を旅してゆく

十勇士を捜して戦い進出

時は永禄10年。今からおよそ400年も前の戦国時代の話だ。主人公は真田幸村。1人2人と十勇士を捜し出して戦い進む。十勇士の個人個人の個性をどう引き出すかがポイントなのだ。

物語は上田城から始まった

信州は上田城主である真田昌幸は、その息子である幸村に徳川家康を討つべく命を下した。幸村は力強い部下となる十勇士をまず捜し出すために、諸国に向けて旅を始めるのであった。

戦国の領地マップ



全体マップは箱根から大阪までの間で10の領地に分けられそれぞれが関所・大岩・大木などでさえぎられている

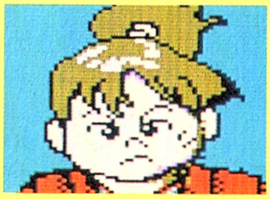
十勇士を集めろい!!

【猿飛佐助】



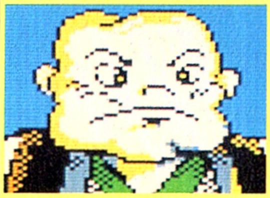
得意ワザは裏工作で戦闘して金、物を手に入れてくる

【望月六郎】



得意ワザは爆弾使いて関所を爆破してくれる

【三好伊三】



得意ワザは物を動かすことで岩や木を動かしてしまう

【海野六郎】



得意ワザは物を探すことでアイテムなどの情報を収集する

【穴山小助】



得意ワザは相場をさぐることで米などの安い地域を調べる

【由利鎌之助】



得意ワザは家来を探すことで家来の候補を捜してくる

【霧隠才蔵】



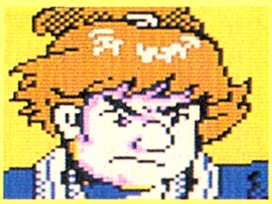
得意ワザは町の情報をさぐることで情報収集の大きな力

【筧十蔵】



得意ワザは変装を見破ることで町の変装を見抜ける

【根津甚八】



得意ワザは船を操ることで彼がいれば船にのれる

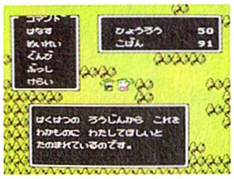
【三好清海】

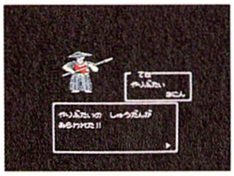


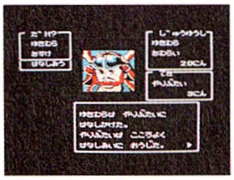
得意ワザは鍵破りで開かずの門に入ることができる

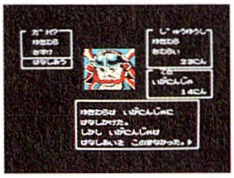
▲十勇士の仲間をふやすためにはある一定の条件が満たされなければならない。そのためにはまずその人物の居場所を捜し出すことが先決だ。居場所が見つかればその近辺の町の情報や本人の話から仲間にするための条件を聞き出そう。条件は大抵アイテムであることが多い。アイテムのある場所まで行ってそれを手に入れなければならないのだ


西の山に出現するムササビとは佐助のことだ


高山では女の子から白雲斎の遺書を受けとる

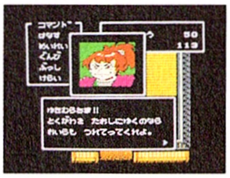

戦闘モードになっても戦うだけではない


敵が話し合いに応じると幸村の家来になる


話し合いに失敗すると容赦なく攻撃される

まず情報を集めよ!!

覇邪の封印だってドラクエIIIだって味方は４人だけ、幸村に十勇士を加えて11人もいればこれは完全無敵！とは言っても最初は幸村Ｉ人。情報をうまく集めて十勇士をいち早く見つけ出さなければならない。さまざまな場所や町の人などから情報を収集してゲームを進めていくのはＲＰＧの基本ワザ。確かな情報を集めるべし。


白雲斎の遺書を見た佐助は幸村に仲間入り

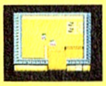
単に戦うだけじゃダメ

敵が出現して戦闘モードとなれば、「たたかう」「たいきゃく」「はなしあう」のどれかを選択する。また敵の性格分析し、十勇士の誰を行動させるのかを決めなければならない。

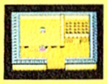
家来をふやせ!!

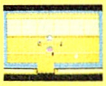
戦闘モードになっても戦うことのできるのは幸村か十勇士のうちのＩ人だけ。しかし各々家来を雇うことができる。この家来の数がパワーと思ってよい。Ｉ人につき最高250人まで家来を雇うことができるが、兵糧を与えて忠誠度を上げておかなければ、反乱を起こしてしまう。また敵は複数で出現するので、その数に応じて、戦わせる者を決定しなければならない。各自の家来の状況を常に頭に入れ、戦うことが大切だ。一発で倒せないと、20〜30人の家来を失ってしまうので要注意なのだ。

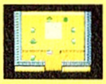
町にある店一覧

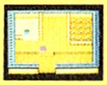

武器屋 ◀刀、剣、槍、吹き矢、短剣の売り買いができる


鍛冶屋 ◀手裏剣、金棒、くさりがまの売り買いができる


火薬屋 ◀バクダン、煙玉の売り買いができる


鉄砲屋 ◀鉄砲の売り買いができる


賭博場 ◀ちょう、はんのサイコロ賭博ができる


米屋 ◀家来の忠誠度をあげる米の売り買いができる


神社 ◀旅の記録をここでセーブしてくれる

店でまめに買い物をすることはかなり重要なことである。敵と話がまとまり家来にさせようとしても、兵糧や武器を持っていなければ家来にはなってくれないのだ。だから物価の安い期間に数多く米や武器を買いだめしておく必要がある。

徳川家康の旗の下に攻撃をしかけてくる敵キャラの一覧

【さむらい】

手強い相手だ。最初の段階では幸村にまかせよ

【剣士】

以外に弱い。佐助と望月の２人が攻撃に向いている

【浪人】

話し合いにのってきそうだが以外にその確率は低い

【鉄砲隊】

かなり手強いが佐助と望月が有効な攻撃力になってくれる

【槍部隊】

話し合いにもあまりのりにくく、攻撃力もある

【僧兵】

攻撃は幸村が有効。また望月や三好の話にのりやすい

【甲賀忍者】

佐助と望月の話にはかなりのってくるはず、攻撃は幸村に

【根来忍者】

話にはあまりのりにくい。攻撃力もありちょっと手強い

【伊賀忍者】

話し合いには応じにくい。攻撃は幸村が有効である

【農民】

これは要注意！ムチャ強いし幸村の話には全くのらない

▲十勇士それぞれに敵に対しての得意、不得意がある。だから出現した敵の種類に応じて十勇士の誰に戦わせるかを適確に選択することが大切である。ただし人数によっては勝てることもあるのでその感覚は実践で身に付けることだ。また話し合いをするにも話し合いにのりやすい敵とそうでない敵がいるので、注意深く観察することが重要である



戦の勝ち方、楽しみ方
発売中
フライデースペシャル70
必勝ガイド
武田信玄
たけだしんげん
定価380円
戦国最強の武田騎馬軍団を駆使し、
天下統一を成し遂げろ。
すのうちさとる渾身のゲームコミックでつづる
おもしろくて、わかりやすい戦術・戦略。
発売中
フライデースペシャル71
必勝ガイド
独眼竜政宗
どくがんりゅうまさむね
定価380円
状況に応じて、めまぐるしく変わる戦法、
それがシミュレーションの醍醐味。
わかりやすいコマンド紹介に
くわしい敵国データを満載だ！
二大戦国シミュレーションがよくわかる
FRIDAY SPECIAL
JICC出版局

■スクウェア
■5月13日発売
■¥5900
■カセット(2M+64KRAM)
■バッテリー・バックアップ付

DEEP DUNGEON III
ティープダンジョンIII



どこまでも暗く、複雑怪奇なディープ・ダンジョン。前作、前々作を遥かに凌ぐ内容で、いよいよ僕らの前に登場する。基本システムの全貌と地下街B1・2Fの完全大特集だ！

■1986.12.19 DEEP DUNGEON I 魔洞戦記



いつのころからか、暗黒世界とつながり、魔物たちの巣窟となったドールの地下にエトナ姫が連れ去られた。魔物を退治し、姫を救い出してくれという国王の言葉に、1人の若者が立ち上がった。彼の名はラル。魔物に母と妹を殺された、復讐の冒険である。

■1987.5.24 DEEP DUNGEON II 勇士の紋章



勇剣士ラルが、エトナ姫を連れて修業の旅に出て数10年、ドールの街に再び険悪な空気が——。ある日、ドールの城から不気味な人間が現れて、この国は魔王ルウが治めると宣言したのだ。そしてその時現れたのは、あのラルに瓜ふたつの若者だった。

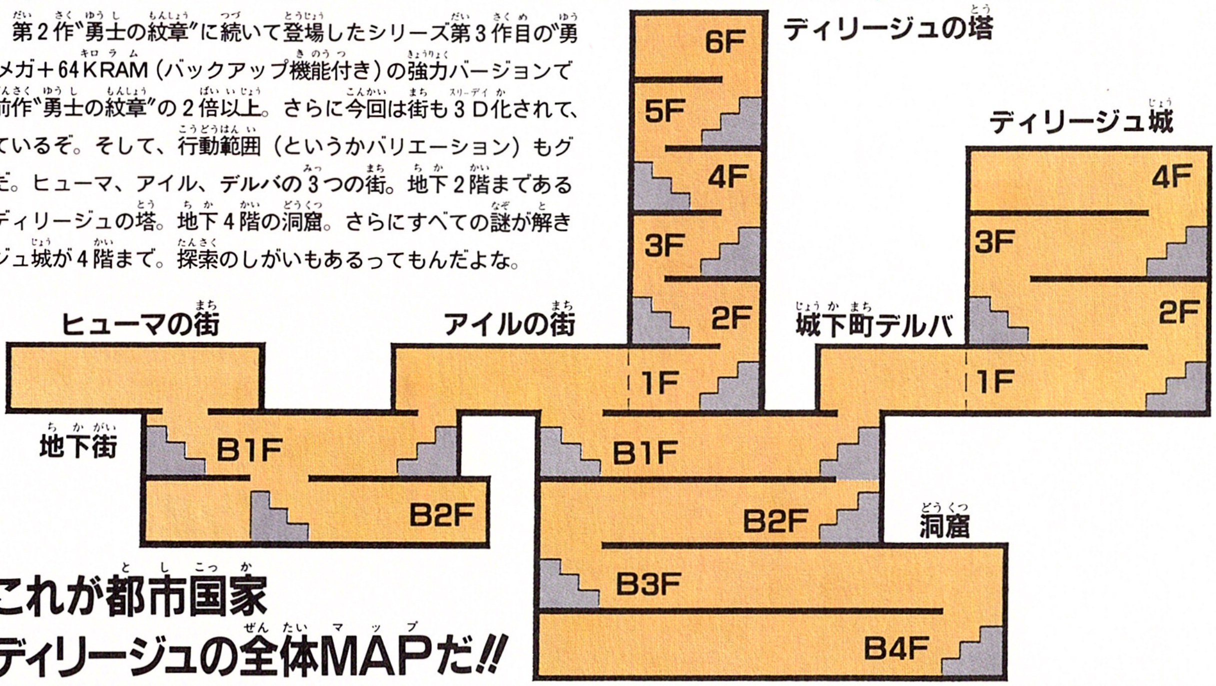
■そして今… DEEP DUNGEON III 勇士への旅

一人の若者が、夢を抱いて旅立った。彼は勇剣士を志し、都へ修業に向かうその道中、一夜の宿をとるために都市国家ディリージュに立ち寄ったのだが……翌朝若者が目をさますと、昨日までなかった高い壁が街の周りを囲んでしまっている。そして、ただ1つの出口、地下街から、傷だらけの男が這い出て来た。そして息絶える間ぎわに、魔物からこの国を救ってくれと言い残した。旅の若者は即座に名乗りをあげた。そして冒険が始まったのである。

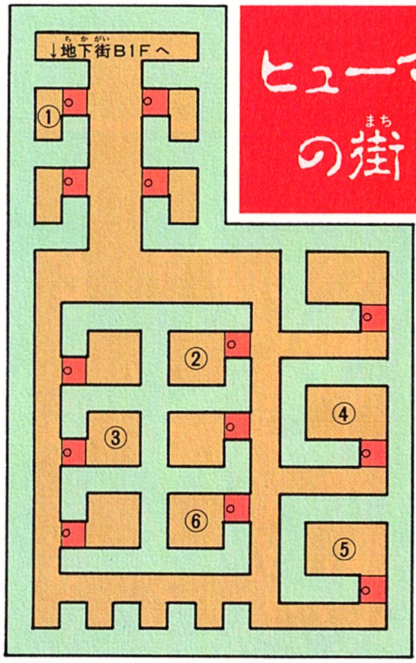
戦闘のステージ・バリエーションがグンと広がったゾ!!

第１作“魔洞戦記”、第２作“勇士の紋章”に続いて登場したシリーズ第３作目の“勇士への旅”。今回は２メガ＋64KRAM（バックアップ機能付き）の強力バージョンでの登場だ。マップは前作“勇士の紋章”の２倍以上。さらに今回は街も３Ｄ化されて、一層リアル感が増しているぞ。そして、行動範囲（というかバリエーション）もグーンと広くなったんだ。ヒューマ、アイル、デルバの３つの街。地下２階まである地下街。地上６階のディリージュの塔。地下４階の洞窟。さらにすべての謎が解き明かされるディリージュ城が４階まで。探索のしがいもあるってもんだよな。

その上、これらのステージはそれぞれ関連性があるから、１回行ったらオシマイっていうんじゃない。１歩進んで２歩下がる的な発想を持ってないとイケナイわけなんだな。



これが都市国家ディリージュの全体MAPだ!!



ヒューマの街

勇士への旅立ちの街なのだ

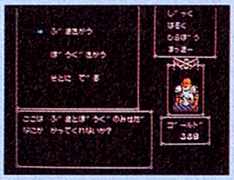
冒険はヒューマの街の宿屋から始まる。まずは外に出て武器屋で買い物をしよう。最初の手持ちは100Ｇだからたいしたものは買えないけど、ま、ないよりはずっとマシ。防具も全員に最低“きぬのころも”ぐらいは着せてあげてね。それからこの100Ｇはケチケチしないでこの武器屋で全部使っちまおう。とりあえずは装備を整えるってことが大切なんだ。

①道具屋



様々な道具を売ってくれるほかに、持ち物を買ってもくれる。ここではくさのつゆが20G、しろきのこが40G、ランプが50G、なわばしごが250Gといったところだ。遠くへ旅立つ場合は、くさのつゆを大量に買っていこう。しろきのこも2～3個は欲しい。

②武器屋



武器と防具のお店だ。武器では短剣が５G、手おのが10G。こんぼうが８G、ダートが10G。防具はうでの盾が20G、きぬの衣が15G、レザーが25Gというラインナップ。キャラによって使えるアイテムが異なるから、そのあたり、要チェックね。

③修業場



魔法使いが呪文を覚えることができる。どの街でも覚えられる呪文は同じ。レベルが低いと覚えられる呪文にも限りがあるから経験を積んでいこうぜ。それに魔法使いは武器による攻撃力が弱い。早いとこ攻撃の呪文を覚えて、敵に対向していかなきゃね。

④宿屋



ここの宿屋は安い。１人アタマたったの１GでHPとMPを満タンにできるぞ。またその時点での記録をセーブしたり、パーティーを組み替えたり、パーティーからメンバーを外したりすることもできる。この３つはただだから、大いに利用しよう。

⑤寺院



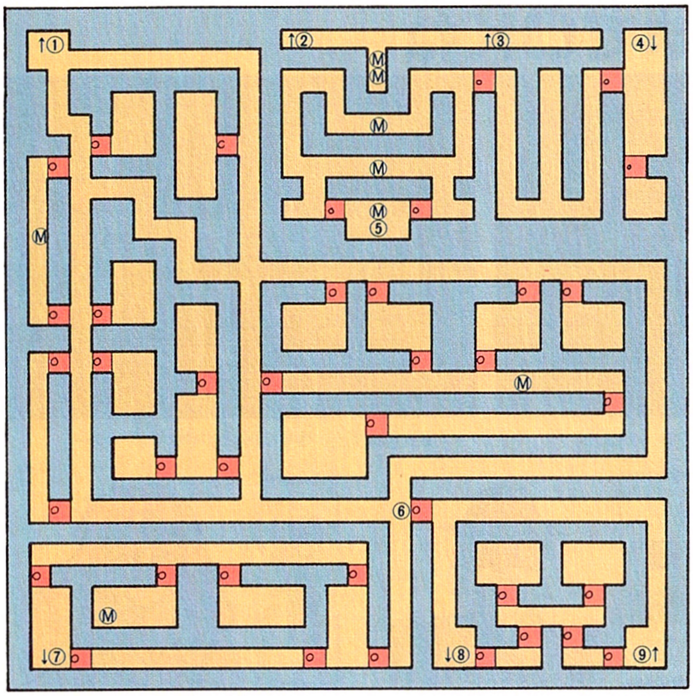
こちらでは狩人と僧侶が呪文を覚えられる。覚えられる呪文は他の街の寺院でも同じだ。それに死者復活も１人30～40Gでうけおってくれる。主人公である剣士以外の仲間なら、死んでもここで息を吹き返してもらえるわけ。祈りは後半の重要コマンドだ。

⑥情報屋



冒険を進めていく上でとっても役に立つ情報を教えてくれる。ここでは情報１～３まで。それぞれ１G、５G、10Gといったお値段。もちろん、金額が高くなるに従がって情報の重要度も増していくわけよ。ゲームに行き詰まっちゃったらココね。

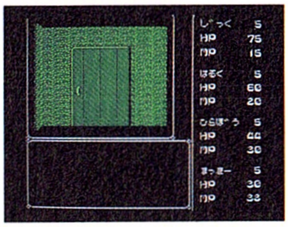
※マップの中の↓は下るはしご、↑はのぼるはしごを表します。



とりあえずは通り抜けるだけね

地下街 B1F

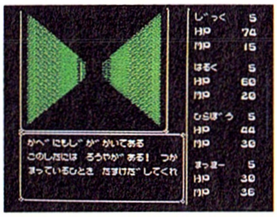
まず地下街に入ったら、あまり動き回らずに、ヒューマの街へのハシゴ付近で経験を積もう。このダンジョンものっけから複雑怪奇。経験値が低く、装備も弱いうちに、ちょっとでも迷うとすぐに全滅しちゃうぞ！



▶カギのかかっていないドアはⒶで蹴り破っちまおう

経験値が3ぐらいまでアップして装備もフルでそろえたら、くさのつゆを大量に買い込もう。そしていよいよ本格的に冒険を始めるんだ。ま、このB1Fではとりあえず何もすることはない。B2Fまで直行ね。

- ①ヒューマの街へ
- ②デルバの街へ
- ③デルバの街へ
- ④地下街B2Fへ
- ⑤石板
- ⑥牢屋のカギで開く扉
- ⑦地下街B2Fへ
- ⑧地下街B2Fへ
- ⑨アイルの街へ
- Ⓜメッセージが聞ける



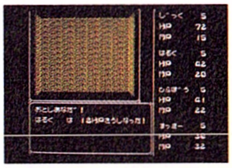
◀この下の地下街に牢屋があるってことだね

地下街 B2F

牢屋の鍵を獲りもどせ

まず、このフロアでは、衛兵を倒して牢屋のカギを手に入れなくちゃいけない。捕われの人を助けるのにも、東の街アイルへ行くのにもそのカギが必要だからね。ただ、この衛兵がメチャ強い。それもかなり多数で出現するんだ。呪文かくさのつゆでHPをMAXにしておいて、2人1組になって2匹ずつ倒していくのが賢い戦法だよ。で、カギを手に入れたら牢屋にいる人々をかたっぱしから助け出す。そのうちの1人がお礼に退魔の鈴ってのをくれるからね。この退魔の鈴というのは、中盤の重要アイテム。忘れずに必ずもらっておこうね。

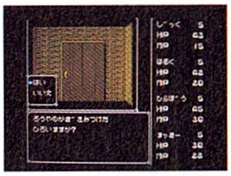
地下街のB2Fでは、けっこう色々なメッセージが聞けるから、聞き逃しのないように。そのあとはB1Fへもどって、牢屋のカギを使ってアイルの街へ行けばいいわけよ。



◀ここの落とし穴に落ちるとHPを失う。ま、こりゃ避けようがないな



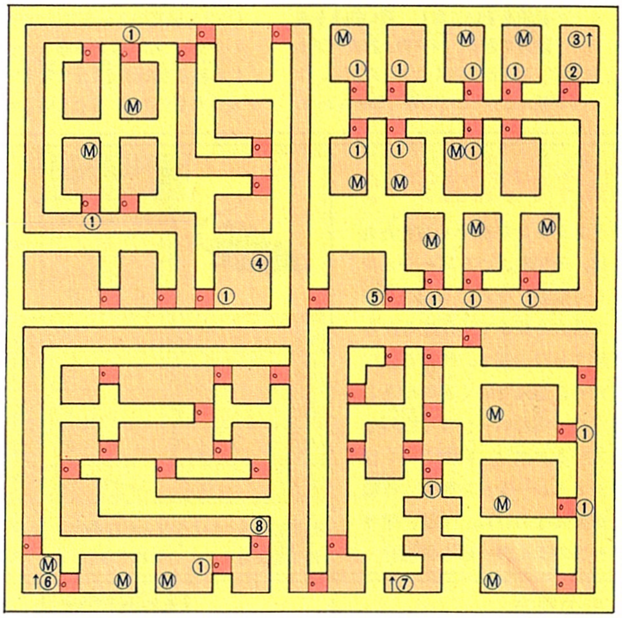
◀牢屋のカギはこいつらが盗んだんだ。強敵だけど獲り返さなきゃね



◀めでたく衛兵を倒すと、牢屋のカギが手に入る。捕われ人を救い出せ

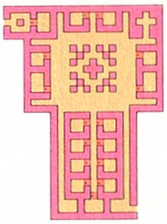


◀捕われ人を助けるとディリージュの塔で役に立つ退魔の鈴をくれるぞ



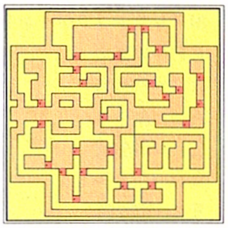
- ①牢屋のカギで開く扉
- ②めのうのカギで開く扉
- ③地下街B1Fへ
- ④メッセージ＋退魔の鈴
- ⑤衛兵➡倒せば牢屋のカギ
- ⑥地下街B1Fへ
- ⑦地下街B1Fへ
- ⑧落とし穴➡HP失う
- Ⓜメッセージが聞ける

アイルの街 強力な武器や呪文が…



2番目のアイルの街には強力アイテムや呪文がいっぱい。ここから色々なステージへ行くことだってできるんだ。でもインフレの街(品物が高いわけね)だから、経験もうんと積まなきゃならないんだ。

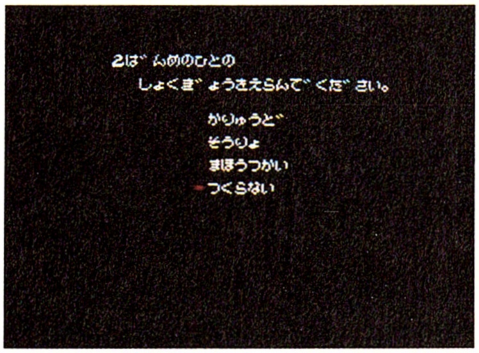
ディリージュの塔1F おなじみアイテムが…



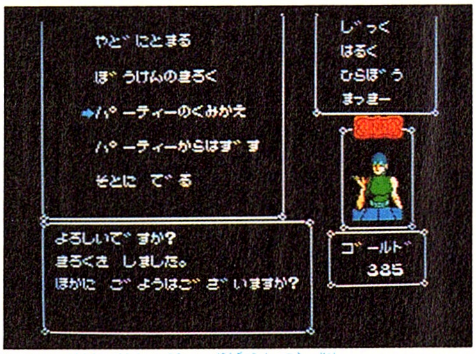
はっきりいってここからは別世界。敵キャラがヒジョーに強いから、かなりこちらもレベルアップしてからじゃないとすぐにやられちゃう。だけど、その先にはもっと強力な奴らがいるんだからこりゃ大変だぞ。

パーティ編成は1人から4人までOKね

このゲームにももちろんパーティー制が採用されている。主人公剣士、そして残りの3人は狩人、僧侶、魔法使いから選ぶ。ただし、冒険には1人でも2人でも3人でも出発できる。大いに苦労してみたい人は、少人数で勝手に(!?)旅立ってほしい。また、ゲームを進めていくと、ある程度成長した狩人や僧侶と遭遇する。そのときの自分の仲間のデータより勝っていたら、メンバーを交換しちまうのも手。ま、これも個人の自由だけどね。

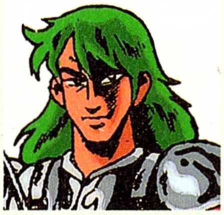


▲ひねくれ者は1人旅に出たっていいんだぜ



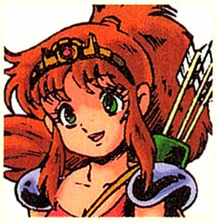
▲先頭は剣士、残りは防御力の強い順がベター

剣士(主人公)



この物語の主人公。飛び道具以外のほとんどの武器を使いこなし、重い防具も楽らくと装着できる。HPの上昇カーブも急激で、どんどん強くなる。ただし、こいつが死んじゃうとその場でGame over。

狩人



飛び道具を見事に使いこなし、離れた敵(つまり画面の2〜3列目の敵)でもビシバシやっつけてくれる頼しいヤツ。さらに経験を積めば呪文まで覚えてくれるっていうんだから、うれしいじゃないの!

僧侶



例えば敵との戦いに傷つき、HPが残り少なくなったら……この僧侶の出番なのだ。もちろんほかにも攻撃、防御の呪文をたあーくさん覚えられる。かなり万能のチカラを持った、エライ人なのである。

魔法使い



HPの上がり具合は遅いし、攻撃力、防御力とも弱い。だけど、マジックパワーは強力。攻撃の呪文をブツブツととなえると、火の玉が、冷気がほとばしる。成長すれば素晴らしい魔力を発揮する。

敵キャラ完全データ

ダンジョンを動めく魔物たちは、その数、バリエーションとも豊富。それに1回の攻撃で最大9匹まで出現するから敵キャラの強さ、特徴を頭にたたき込んでおく必要があるんだ。右のページでも説明しているとおり、戦闘シーンはシミュレーション感覚。作戦が重要なわけね。では、敵キャラのほんの一部を御紹介──。

ラット



SA	HP1/4で逃げる		
SD	──		
IT	くさのつゆ		
LV	1	AG	14
HP	12	LK	2
MP	5	GD	1
AP	12	EX	4
AC	8		

地下に住みついたねずみが凶暴化。地下街のB1Fが主なねぐらだ。

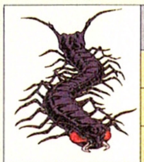
スライム



SA	──		
SD	スリープが効かない		
IT	──		
LV	2	AG	6
HP	20	LK	4
MP	2	GD	──
AP	14	EX	7
AC	2		

ダンジョンの中の水たまりに潜む。スリープの魔法は効かないからね。

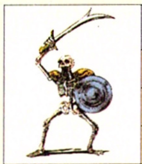
セントピード



SA	HP1/2で逃げる		
SD	スリープが効かない		
IT	──		
LV	2	AG	4
HP	8	LK	4
MP	3	GD	2
AP	12	EX	6
AC	12		

巨大なムカデ。HPが低いから、意外とカンタンに倒せる。

がいこつ



SA	──		
SD	スリープが効かない		
IT	──		
LV	4	AG	36
HP	16	LK	8
MP	40	GD	5
AP	35	EX	9
AC	28		

魔力によって甦った白骨化した騎士。最初はコイツによくやられる。

表の見方

SA=攻撃の特徴(使用呪文)
SD=防御の特徴
IT=持ってるアイテム
LV=レベル
HP=ヒットポイント
MP=マジックポイント
AP=攻撃力
AC=防御力
AG=素早さ
LK=幸運度
GD=ゴールド
EX=経験値

アント



SA	HP1/2で逃げる		
SD	──		
IT	──		
LV	2	AG	2
HP	5	LK	4
MP	4	GD	2
AP	15	EX	5
AC	22		

巨大化したアリの怪物。だけどしょせんアリよアリ。楽勝キャラね。

毒ぐも



SA	HP1/2で逃げる		
SD	──		
IT	しろきのこ		
LV	2	AG	18
HP	10	LK	4
MP	5	GD	3
AP	10	EX	8
AC	10		

たいしたキャラじゃないんだけど毒を持ってる。しろきのこ携帯ね。

狂犬



SA	HP1/2で逃げる		
SD	──		
IT	──		
LV	4	AG	28
HP	19	LK	10
MP	20	GD	4
AP	32	EX	12
AC	20		

魔力に操つられた迷い犬。レベル4の魔物にしてはたいした事ない。

衛兵(I)



SA	A・B・I		
SD	──		
IT	短剣		
LV	4	AG	30
HP	23	LK	8
MP	32	GD	13
AP	10	EX	10
AC	10		

元ヒューマの地下牢警備兵。こっちのタイプはそれほど強くない。

※SA(攻撃の特徴)欄の略語／A=キュアー・B=シールド・G=毒・I=スピアー・K=スリープ・N=レジスト

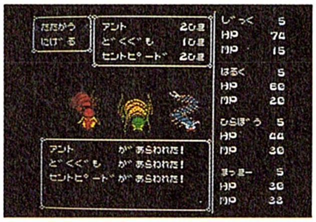
戦闘シーンはシミュレーション感覚だぞ!!

ディープダンジョン・シリーズの特徴なんだけど、街以外の場所では立ち止まっていても敵はドヤドヤやってくる。ま、いくら複雑なダンジョンでも歩かなきゃ迷いはしないから、経験値を上げるには、コレ、いいんだよね。だけどHPが足りないときには、コレが逆にけっこうツライ。ダンジョンの中を迷っている間にも、敵はおかまいなしに攻撃をしかけてくるからね。

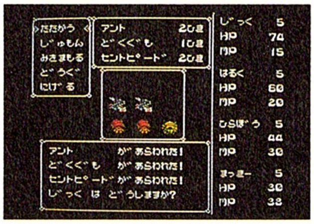
そういうわけで、戦闘シーンでは沈着レーセイに作戦をたて、効率よく敵を倒していくことが重要になってくるんだな。このゲームの戦闘シーンは、シミュレーション仕立てになってるから、メンバーの役割をよく把握しとこうぜ。

1 立ち止まっていても攻撃されるぞ

ダンジョンの分かれ道で、どっちだったっけかなぁ～、なんて考えていると――御覧のとおり、敵が攻撃をしかけてくる。ちょ、ちょおっと待ってくれよなんていってもダメ。こうなったら戦うか、逃げるかしかないのだ。で、キミは戦うコマンドを押した、と。



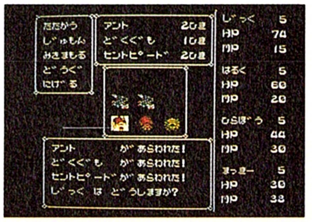
◀敵が現われたときに戦うコマンドにすると……



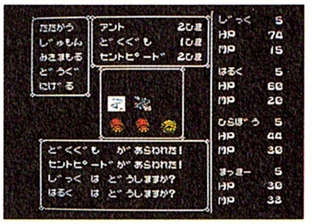
◀こんなにちっちゃくなっちゃう。カワイイッ!

2 メンバーの特徴を生かして戦え

こっからが、ま、いわばシミュレーション仕立てになってるんだな。例えば剣士に出現敵キャラのなかで1番強いヤツ、飛び道具を持った狩人に2列目のヤツと戦わせる。さらに僧侶でHPを回復させて、魔法使いが3列目に攻撃の呪文をとなえる――とかね。



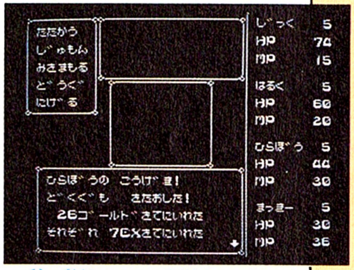
◀カーソルを対戦相手に合わせてAで入力する



◀狩人は基本的に2～3列目の敵と対戦させよう

3 勝てばゴールドと経験値が……

これは攻撃してくるのが前列の敵キャラだけだからなんだな。よって、戦い方としては、左、右、中央の相手のどれかに照準を合わせて、前列、2列、3列目をまとめて倒していくと効率がいいわけね。で、見事敵を全滅させると、経験値とお金がもらえるってわけ。中にはアイテムを落としていってくれる敵もいるぞ。



▲敵を全滅させれば経験値とお金が手に入る。勝利の秘訣はチームワークね



衛兵(II)			
		SA	HP1/2で逃げる
		SD	――
		IT	こんぼう
LV	4	AG	24
HP	30	LK	8
MP	20	GD	8
AP	38	EX	7
AC	38		

こちらの衛兵は、まー強力。レベル3以下じゃ対抗できない。



ゾンビ			
		SA	――
		SD	スリープが効かない
		IT	――
LV	5	AG	20
HP	42	LK	10
MP	50	GD	――
AP	40	EX	12
AC	15		

魔力で甦った行き倒れの兵士。HPがメチャ高く仕留めるのは大変。



グリズリー			
		SA	HP1/2で逃げる
		SD	――
		IT	――
LV	5	AG	16
HP	32	LK	10
MP	20	GD	2
AP	40	EX	16
AC	20		

巨大な人喰い熊。恐しい風体のわりにはそんなに強くない。



シルフ			
		SA	A・B・K・N
		SD	――
		IT	――
LV	7	AG	120
HP	30	LK	14
MP	80	GD	33
AP	20	EX	41
AC	70		

正体不明。眠りの呪文を使う。動きが素早く防御力もなかなか強い。



ゴブリン(II)			
		SA	HP1/2で逃げる
		SD	――
		IT	短剣
LV	7	AG	10
HP	42	LK	14
MP	25	GD	10
AP	70	EX	10
AC	55		

このタイプは攻撃力が特に高い。ただ動きは遅いからそこがツケ目。



アサッシン			
		SA	HP1/2で逃げる
		SD	――
		IT	しろきのこ
LV	4	AG	100
HP	38	LK	12
MP	40	GD	21
AP	60	EX	49
AC	60		

正体不明の魔物。攻撃、防御力とも高く、さらに毒まで使う強敵。



コボルト			
		SA	HP1/4で逃げる
		SD	――
		IT	――
LV	5	AG	20
HP	30	LK	10
MP	20	GD	8
AP	50	EX	15
AC	40		

犬の頭を持った半獣人。レベル5の魔物のなかじゃザコキャラだよ。



狼男			
		SA	HP1/2で逃げる
		SD	――
		IT	――
LV	6	AG	70
HP	45	LK	12
MP	20	GD	18
AP	80	EX	32
AC	50		

高い知能と凶暴性を合わせ持つ。攻撃力がメチャ高の要注意キャラ。



コブリン(I)			
		SA	A・G・K
		SD	――
		IT	――
LV	7	AG	60
HP	40	LK	14
MP	50	GD	18
AP	50	EX	25
AC	40		

知能の低い小鬼。凶暴性が高い。攻撃、防御力も平均的レベルだ。



ゴブリン(III)			
		SA	HP1/2で逃げる
		SD	――
		IT	スピアー
LV	7	AG	10
HP	42	LK	14
MP	25	GD	12
AP	70	EX	16
AC	55		

IIタイプとほとんど同じデータを持ってる。倒した時に少し得する。

アイテム・リスト

アイテムには各街のショップで売ってるものと売ってないものがある。前者は敵を倒してお金を貯めて買いに行けばいい。で、後者はというと自分で捜すなり、作るなりしなきゃいけないわけ。ま、なにしろ武器や防具、道具がなけりゃ、百鬼夜行のダンジョンでは生き抜けないぞ。

ショップで買えるアイテム

ヒューマ、アイル、デルバの街で買えるアイテムは、武器13種、防具14種、道具7種の全34種類。コイツをゼーンブひっくるめて紹介してやるぜ！　いっくら経験値を上げても、武器なし防具なしじゃとても魔物たちに対抗できないし、道具がなけりゃ先へ進めなくなることだってあるんだからね。よおく研究してお金のムダ使いはやめましょうね！

武器

アイテム	値段	フォーム	剣	狩	僧	魔
短剣	5G		○	○	○	○
こんぼう	8G		○	○	○	×
手おの	10G		○	○	×	×
ダート	10G		×	○	×	×
スリング	20G		×	○	×	×
短刀	100G		○	○	○	×
モール	200G		○	×	○	×
スピアー	250G		○	×	×	×
アーバレスト	300G		×	○	×	×
フレイル	1000G		○	×	○	×
ルーンソード	6000G		?	?	?	?
ハンマー	8000G		?	?	?	?
ほのおのムチ	10000G		?	?	?	?

防具

アイテム	値段	フォーム	剣	狩	僧	魔
きぬのころも	15G		○	○	○	○
うでのたて	20G		○	×	○	×
レザー	25G		○	○	○	×
きのたて	80G		○	×	○	×
てつのたて	160G		○	×	○	×
くさりのよろい	300G		○	○	○	×
スプリント	500G		○	○	○	×
バンデット	2000G		○	○	○	×
たてのゆびわ	100G		×	×	×	○
プレート	4000G		○	×	×	×
まほうのたて	10000G		○	×	○	×
うろこよろい	5000G		?	?	?	?
ヒートアーマー	15000G		?	?	?	?
フルプレート	20000G		?	?	?	?

道具

アイテム	値段	フォーム	特徴
くさのつゆ	20G		1ビンで約20HPを回復
しろきのこ	40G		毒を消す効果がある
ランプ	50G		薄暗い洞窟B3F、B4Fで周囲を明るくする
サークレット	80G		迷った時に地下街、塔、洞窟、城の一定位置にもどれる
ソルンのみ	100G		マヒした体を直す
スムルのみ	120G		1つで約20MPを回復
なわばしご	250G		階段がない所でも下りることができる

ショップでは買えないアイテム

右に紹介するアイテムはどの街にも売っていない。捕われ人を助けてお礼にもらったり、ほかの冒険者から買ったり、あるいはメッセージを頼りに捜したりして手に入れるアイテムで、ソレがないと先へ進めないっつーぐらい重要なモノばかり。この他にも超強力な武器や便利道具がいっぱい眠ってるぞ。

スペシャル・アイテム

アイテム	入手場所	フォーム	特徴
牢屋のカギ	地下街B2F		地下街の牢屋などの扉を開けるために使用
退魔のすず	地下街B2F		後半、塔の中で重要な役割をはたす
手鏡	塔1F		マイキャラの周囲のマップを映し出す
めのうのカギ	塔3F		カギのかかった第2の扉を開けるために使用
せきばん	地下街B1F		後半、城の中で重要な役割をはたす

サブキャラクター

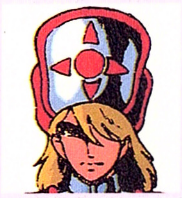
パーティ編成のところでもちょっと触れたように、このゲームでは冒険の途中に別の新しい仲間と遭遇できる。レベルもある程度上がっているし、呪文やアイテムだって持ってるんだ。もし、遭遇したその仲間のほうが、自分のキャラより優秀だったら、交換しちまうことも可能なわけだね。他人のチカラは借りん、というガンコ者は好きにしてちょーだい。



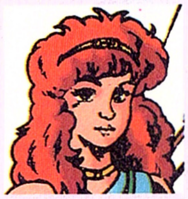
ホセ
レベル6の僧侶。呪文3つ、アイテム6種。



アレフ
レベル6の僧侶。呪文3つ、アイテム6種。



ランゼル
レベル7の僧侶。呪文4つ、アイテム6種。



クリス
レベル7の狩人。呪文1つ、アイテム3種。

魔法リスト

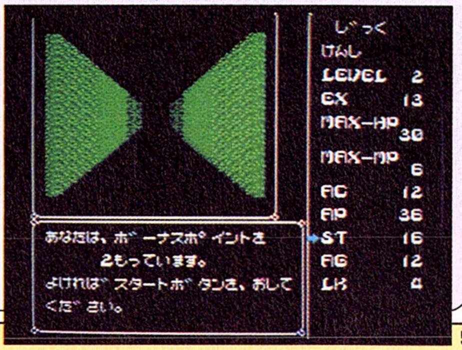
僧侶系の魔法は狩人も少し覚えられる。だけど高レベルの魔法はやっぱり僧侶にまかせたほうがいい。なんたって専門家なんだからね。魔法使い系の魔法は魔法使いにしか使えない、攻撃中心の呪文。どちらの魔法も、レベルさえ上がれば（お金もだけど）どの街でも覚えられるぞ。

	魔法	値段(消費MP)	効果
僧侶系の魔法	キュアー	100G(2)	味方キャラのHPを最大30ポイントまで回復。いつでも使えるが、1人のみに有効
	サンシャイン	20G(8)	1列目全てのアンデッドモンスターに対して、絶大な力を発揮する強力な呪文
	アンチドーテ	100G(2)	毒を受けた者から毒を消し去る。移動中のみ、味方1人のみに有効
	シールド	200G(2)	味方を見えない膜で包み、敵からの攻撃によるダメージを軽くする。味方1人のみに有効
	レストア	400G(4)	HPを最大50ポイントまで回復。いつでも使えるが、1人のみに有効
	リムーブ	600G(20)	マヒした体に強烈な刺激を与えて元にもどす。いつでも使え、1人のみに有効
	アッシド	1200G(2)	敵の防御力を一瞬にして引き下げて、通常よりも大きなダメージを与えられる。1敵キャラに有効
	アーマー	1500G(4)	僧侶の魔法“シールド”と、魔法使いの魔法“レジスト”を合わせもった効果をもたらす。味方全員に有効
	ヒール	1800G(6)	HPを最大値近くまで回復させると同時に、解毒、マヒ回復の効果もある。味方1人に有効
	リコール	2100G(10)	戦闘で死んだ仲間のたましいを呼び戻せる。ただし生き返った時のHPは最小値だから要注意。味方1人に有効
	フレーム	3000G(10)	巨大な火柱を発生させ、敵に大ダメージを与える。僧侶の高い知性が要求される。1列目の全敵キャラに有効
	デス	6000G(10)	敵のHPを最小単位（1ケタ）まで吸い取り、瀕死の状態に落とし入れる門外不出の大魔法。1敵キャラに有効
魔法使い系の魔法	スピアー	——(2)	魔力を集中し魔物に弓矢と同程度の攻撃効果をもたらす。1敵キャラのみに有効
	シャープ	20G(3)	味方1人の攻撃力を増幅させる効果を持つ
	スリープ	100G(3)	催眠術によって敵を眠らせることができる。前列の全敵キャラに有効
	レジスト	200G(2)	敵の魔法による抵抗力を高めるが、味方からの魔法（防御・回復）もかかりにくくなる。味方1人のみに有効
	ボム	400G(6)	火の玉＝ファイヤーボム攻撃ができる。効果は強力で、一列の全敵キャラにかなりのダメージを与えられる
	スピード	900G(2)	敵の攻撃をかわしやすくする魔法。味方1人のみに有効
	ストーム	1500G(10)	魔物たちを包んでいる大気を急激に冷やし、ダメージを与える。前列の全敵キャラに有効
	バーザーク	1950G(5)	敵との戦闘で芽生える恐怖心を消し、最大限の力を発揮できるが、回避率が下がる欠点も。味方1人のみに有効
	ドレイン	3000G(3)	敵のMPを最少単位（1ケタ）まで吸い取る。1敵キャラのみに有効

LEVEL UP レベル・アップ

ボーナスポイントを有効に使って オリジナル・キャラを作り出そう

敵との対戦で経験を積んでいくと、レベルが1ランクずつアップしていく。このとき、うれしいことにボーナスポイントがもらえるんだな。ST(体力)、AG(すばやさ)、LK(幸運)のうちで上げたい能力を選び、Ⓐを押せば、このボーナスでその能力を1ポイントずつ増やすことができるわけね。だからそれぞれのキャラクターの個性を作っていくこともできるってこと。例えばやたらと体力のあるヤツとか、すばしっこいヤツ、運だけは強いヤツとかね。もともとのキャラの性格を考えて能力決めをしていくといいかもよ。



アドベンチャーノベルス最新刊

赤塚不二夫劇場

あかつかふじおげきじょう

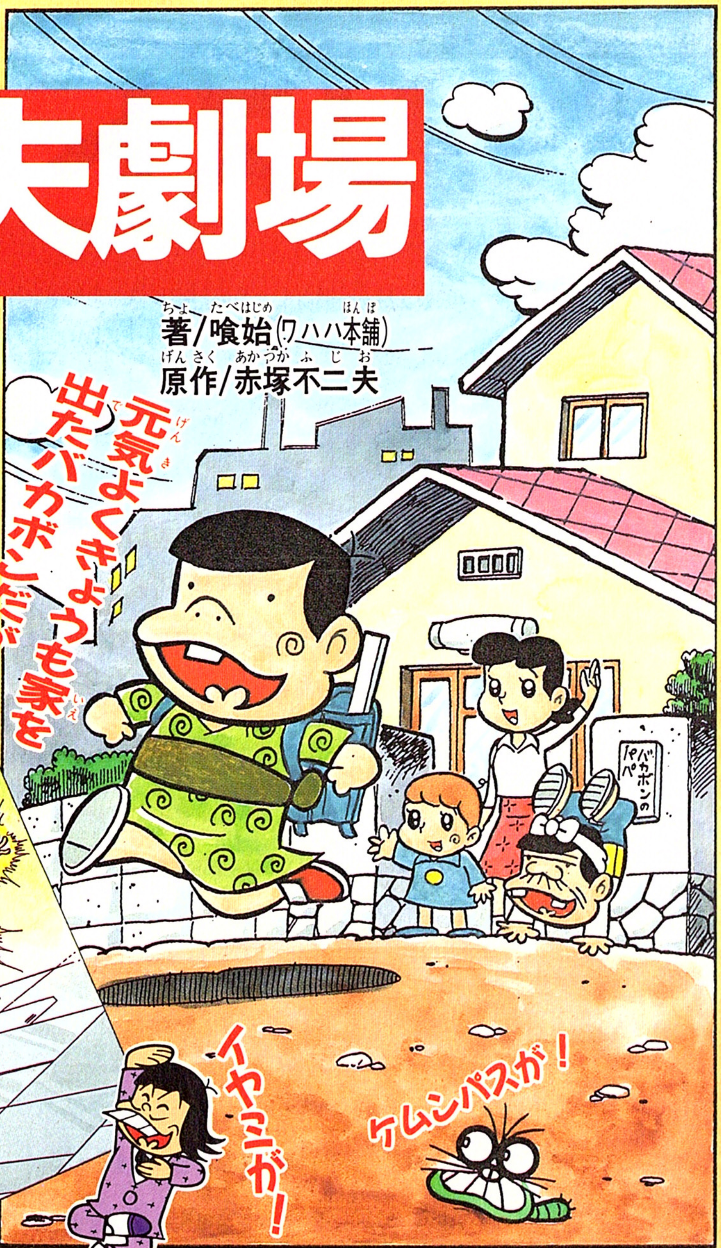
著/喰始(ワハハ本舗)
原作/赤塚不二夫

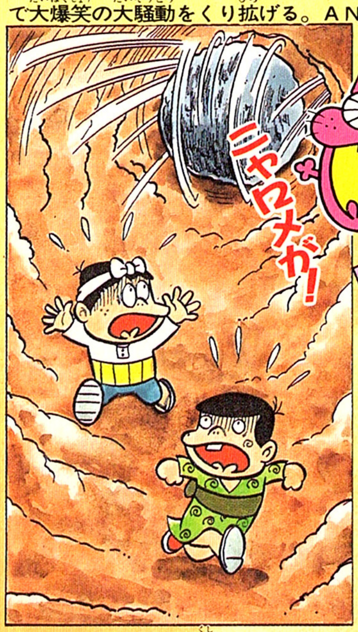
赤塚ギャグのキャラクターが総出演！

大人気の赤塚マンガ「天才バカボン」「おそ松くん」「もーれつア太郎」などのおなじみのキャラクターが総出演！学校へ向かうバカボンを巻きこんで大爆笑の大騒動をくり拡げる。ANに全く新しい面白さが加わった！

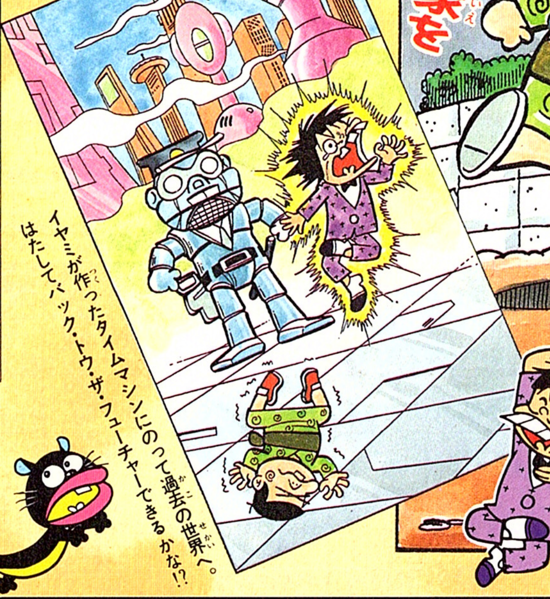
4月下旬発売!!

新書判／定価680円









イヤミが作ったタイムマシンにのって過去の世界へ。はたしてバック・トゥ・ザ・フューチャーできるかな⁉

おでんの串をのみこんじゃったチビ太を助けるため、君の"インナースペース"が始まる！



JICC出版局

ブリタニア王国に何かが起こる……



Dragon Quest III MASTER'S CLUB

DRAGON QUESTIII友の会

ドラクエファンの社交場（死語）、ドラゴンクエスト友の会。

DRAGON QUESTIII Q&A

ドラクエファンの質問に堀井雄二氏自らが答える〝シナリオの書き方〟

ドラゴンクエストIIIマスターズクラブ第5回は友の会とQ＆Aの2本立て。Q＆Aでは堀井さんがゲームシナリオの書き方を教えてくれるのだ。

DRAGON QUESTIII 友の会

ドラゴンクエストIIIともものかい

ドラクエIIIの販売本数がついに250万本を越えたらしい。ドラクエIIが去年1年間に販売した本数をわずか2ヵ月でクリアするなんてやっぱりタダ者じゃない。…というわけで今週も友の会の始まりっ!!

●遊び人の意地

それは半分意地みたいなものだった。勇者、僧侶、遊び人、魔法使いのパーティー、しかも全て女。なんとなくありきたりのパーティーで終わらせたくなかったのだ。男が入っていれば、パラメーター上の差はなくとも、なんとなく強そうである。あえて弱めの雰囲気を楽しみたかったのだ。遊び人にもなんとなくこだわっていた。自分が遊び人である以上、この人物を入れないというのはサギのような気がしたのだ。名前はカワイラシイ名前を、と思い「のりぴ」とつけた。まぁ、結果としては大変な苦労をした（最後の敵に7回全滅させられるハメになった）訳だが、充足感、満足感というものはハッキリ言ってI、IIの比ではなかった。

必本では〝ノーマルパーティー〟が推薦されているようだが、経験者としてこれからドラクエIIIを始める人に一言伝えたい。「アブノーマルで行け！」と。もちろん、無理に〝アブノーマルパーティー〟でゲームをしろと言ってるわけじゃない。でも、先入観や固定概念にとらわれて、自分の作ってみたかったパーティーでゲームができなかった、なんてことはないようにしよう。自分自身の冒険なのだ。

評論家で、エンディングにグッとくるものがなかった、などと言っている人がいたが、それは当り前だ。今回のゲームは、親切度から言っても前作をかなり上回っているのだ。ちょっと強引に言わせてもらえば、あらかじめ設定されたコースの上を理想的なパーティーで進んで、どこが冒険なのだろうか。僕は今、勇者＋遊び人(3人)のパーティーで冒険を続けている。新しい感動を求めて。

東京都　荒川俊樹

自らを遊び人と言い切ってしまうあたり、ただ者ではない。商人にこだわってる人の冒険記も待ってるぞ。

★

●私はこうして財産を2倍に増やした。

私が初めて格闘技場に行ったのは、ロマリアの王様に一本取られた時でした（あの時は本当にビビった）。あのイベントの時は賭ける事が出来なかったけど、私はその後レベルを1～2上げて再び来てみたのです。その時の賭け札の値段は24G！　300G弱しか持っていなかった私（いろいろ買い物したのさっ）にはちょっといたい出費だったけど、もうかった時の事を想像しつつ賭けてみたのです。どんな敵がでてきたか忘れたけど1番図そーな軍隊ガニにかけたのは覚えています。FIGHT！の文字がでた後バトルが始まりました。コントローラのAボタンを押す指に力が自然と入るのがわかりました。そーぜつな(？)戦いの後、私の賭けた軍隊ガニは生き残り、30G程手に入れました。まるで覚えたばかりのイオの呪文をこうもり男やおばけキノコにかけて全滅させた時の様な気文でした。調子に乗った私はまた賭け、勝つとまた賭けと、賭け続けたのです。気がついた時には、300弱しかなかった私のGがなんと600弱にまで増えていたのでR!!　私はこの調子でこれからも格闘技場を末長く愛用したいと思っとります。

神奈川県　筆名前

ギャンブルで蔵は建たん！と競馬狂の成ちゃんも言っています。あまり、深みにはまらないように御忠告申し上げます。良い子のみなさんはマネしないようにね。

★

●はぐれメタル攻略法!!

ボクのはぐれメタル攻略法を教えちゃいます。ドラゴラムがはぐれメタルに効果的なことはみんなも知ってるよね。だけど、ドラゴラムは最初の1ターンは攻撃できないから、その間に逃げられることも多いはず。そこでボクがオススメ(ただし、HP、MP、Gに余裕のある人）するのがパルプンテなのだ！

次のような効果が出たらラッキー!!

- くだけちる（これが一番ラッキー！）
- 時が止まる（この後すぐにドラゴラムを使う）
- メダパニ（ただし自分たちにもかかるので要注意）

北海道　ガイアのほたて

パルプンテを使うなんてのは意外だね。まだ他にも、パルプンテの使い方とか、はぐれメタルの倒し方とかはいろいろありそうだね。心あたりのある方は友の会まで送ってみてちょ。

★

●短期間レベルアップ法とは？

「お母さん、レベルアップ手使って！」とせがまれたので、マドハンドに大魔神を呼ばせて、1時間ず～っと、ただただ、ひたすら、ひたすら、やっつけたんですが…　Gは増えましたがレベルアップはせず、「お母さんのウソつき！」と言われてしまいました。

大阪府　高幸の母

ちなみに、1回の戦闘で得ることのできる経験値には上限があるのです。



埼玉県・なめかわ太郎

呪文オタク(vol.7)にもの申す。

その①

やいvol.7、63ページの呪文オタク、江戸っ子呪文は3つだけではないだろ。ラリホー、マホトーン、ホイミ、ベホイミ、ギラ、ベギラマ、リレミト、ルーラ、トヘロスの9つだぞ。6つも省略するなんて失礼だぞ。

富山県　柴田大介

その②

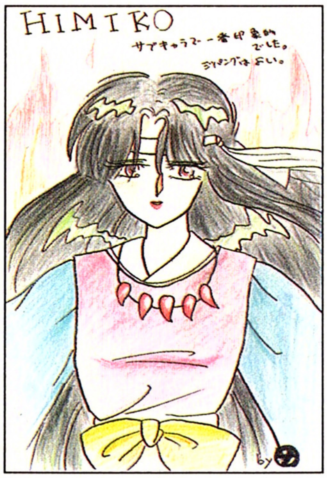
vol.7の呪文オタクさん。あなたがバカにされた呪文だってちゃんと役に立つ。僕がフォローしてあげましょう。

- ●ライデイン：マヌーサかけられた時重宝します。
- ●フバーハ：長期戦になれば、威力を発揮するぜ。実感はあまりないけどダメージを確実に1/2にしてくれる。
- ●ベホマズン：世の中、HPをうまく減らさずにできる人ばかりでない。イザという時心強いと思うよ。
- ●ベキラゴン：フロストギズモなんかイチコロですぜ。
- ●シャナク：間違いが起こっても大丈夫なように、きっと堀井さんの細かい配慮ですよ。
- ●メガンテ：尊い自己犠牲の呪文を風情がないとは…このバチアタリめ。
- ●キアリク：歩けばいいのにって、歩いてる途中に敵と出くわしたらど〜するのっ！
- ●モシャス：これを使ったバグ技だってあるんですから。
- ●バギ系：お父さんも使ってた由緒正しいバギクロス!?

じっくりと戦闘を楽しんでいれば、カスのような呪文でも味が出てくるものですよ。

愛知県　岡戸孝宏

ワタクシ、実は未使用の呪文があります。我が身の不徳を深く反省する今日この頃です。



北海道　ナニヌネナムコ

★

主婦の鑑!?

なぜか今月は生活費が余ってしまいました。たぶん、ドラクエIIIをやっている間中、食事を作らなかったので食費が浮いたのだと思いますの。1週間や10日、何も食べなくたって人間死んだりしませんわ。おかげ様で毎日15時間くらい心おきなく楽しませていただきました。主人と子供ですか？　うるさいのでバシルーラかけてやったら、それ以来姿を見せませんわ。所帯じみた話でごめん遊ばせ。

東京都　38才主婦

主婦の鑑とほめようと思ったのに。御主人と子供にパーティーアタックかけちゃいけません。昼さがりの必本読者電話はみなさんの質問電話でパンク寸前です。御自重を主婦の皆様。

★

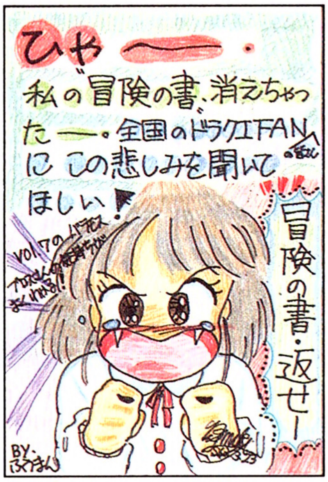
女の子なのにひどい……

ついにっ！ドラクエIIIを「完」させることが出来ました。本当にうれぴ〜よぉ〜!!　最終的には僧侶を戦士に、魔法使いを賢者に転職させたんですけど、最後の敵には呪文があまりきかなかったので力が勝負の戦士が2人もいてとても楽でした。本当にはらはら、どきどき、わくわくの連続で、ほっとひと息ということが少なかったです。特にエキサイトしたのは、やっぱり最後の敵でしたけど、他にもカンダタ、バラモス、そして○○○○と敵との戦闘シーンにもかなりエキサイトしました。

話はかわりますが、ひとつだけどうしても言いたいことがあります。商人のことです。商人を村においていくとき、私はかわいい〝つばさ〟という名の女の子を泣く泣くお嫁に出す気持ちでおいてきたのです。それなのに、しばらくたってから会いに行ってみると、かわいいつばさがオッサンになっているではありませんか!!　ひどいと思いません？　堀井さん、女の子の場合も考えておいて欲しかったです。でもドラクエIIIは本当にいいゲームです（ヨイショしてるわけではありません）。クリアしたあと、そのまま飽きずに続けられるゲームはドラクエIIIぐらいなものです。私は今、遊び人を仲間に加えてドラクエIIIの世界を楽しんでいます。

鹿児島県　村山千恵

堀井さんのことだから、女の子の場合だって考えていたに違いない。きっと容量が足りなくて泣く泣くあきらめたんですよ。



大阪府　ふうまん

無題…ん!?

私はドラクエIIIを発売日に手に入れた幸せ者です。ところが、3月下旬現在、まだバラモスを倒すことが出来ません。友人たちは「武闘家を転職させろ！」と言います。ちなみに私のパーティーは勇者。武闘家、賢者。魔法使いです。私としては、はぐれメタルを会心の一撃でぶっ倒す武闘家〝もも〟（ま、いつも成功するわけじゃないけど…）を転職させるのはもったいない気がしています。私はどうすれば良いのでしょうか。もし、良い転職口があるのなら教えて下さい。

静岡県　ホーパーちょくし

パーティー構成はバランスがとれてると思うよ。たぶん運が悪いんじゃないかな（…我ながら無責任な発言だな）。で、転職に関してなんだけど、やっぱり自分の好きにするのが一番だと思う（やっぱり無責任だ）。ただし、このパーティーなら転職する必然性は全く無いってことは言えるぞ。

★

ちょっと真面目にドラクエIII

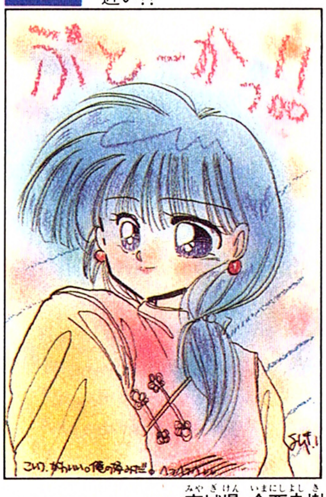
いろんな人がもう言ってるけど、ドラクエIIIはI、IIに較べてずいぶんマニアックなゲームになったよね。特にバトルモードにそこらへんの傾向が強いと思うんだけど、私なりにいろいろ考えたことがあるんで、聞いて欲しい。

まず、1つは「ずいぶんデータ重視になったなっ」てこと。Iの場合にも〝ちから〟や〝すばやさ〟っていう要素はあったけど、実戦ではそこらへんの数値をあまり気にする必要はなかった。IIになるとスクルト、ルカナンなんていう呪文が出来て、〝しゅび力〟の数値を気にするようになったけど、その手の呪文が戦闘で大きなウェイトを占めることはなかった。ところがIIIでは〝すばやさ〟に関係するピオリム、ボミオスまでが登場する。IIと同じマヌーサにしても効き目が全然違う。IIIではパラメーターの数値に影響を与える呪文の重要度、利用度が非常に高くなっているのだ。

もう1つは敵にもMPが設定されてるってこと。I、IIでは敵のMPは無限だった。IIIでは敵にもMPが設定されている。それだけモンスターにリアリティーがあるってことだよね。モンスターのMPまで決められてるってIIIぐらいじゃないのかな。とするとかなりこれはスゴイ。…というわけでIIIってのはかなりマニアックなRPGじゃなかろうかと思うわけです。　みなさんはそう思いませんか？

神奈川県　もんもたろ〜亜美

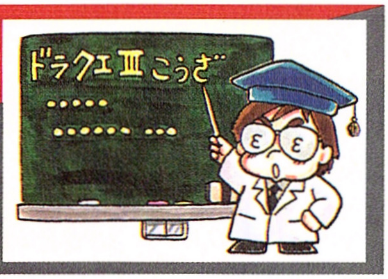
1億総RPGマニアの日は近い!?



宮城県　今西良樹

※友の会へのお便りは〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 ファミコン必勝本編集部ドラクエIII冒険記係まで

ドラクエについて知らないことはない
作者堀井雄二が
全国1000万人のファンに贈る
DRAGON QUEST III Q&A
ドラゴンクエストIII　Q&A



シナリオの書き方だ！

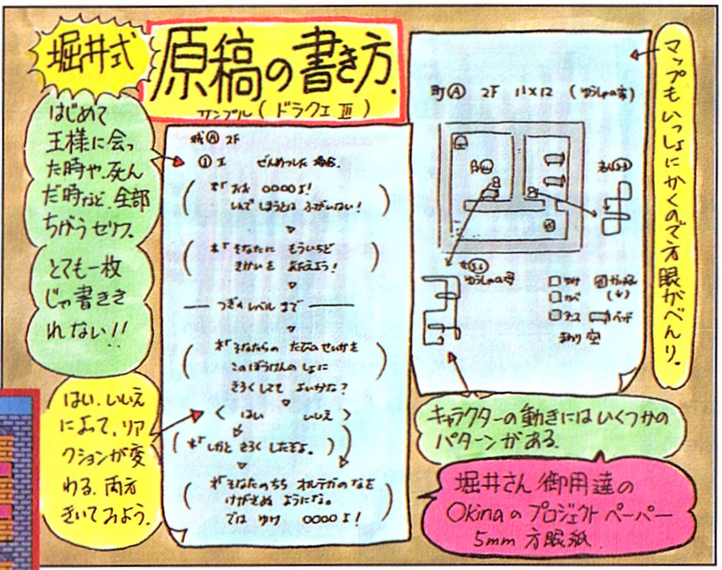
Q RPGでもAVGでもいいのですが、シナリオの書き方を教えてください。できたら、ストーリーなどを書いてある原稿を見せてもらえませんか。

兵庫県　原田裕和

A 裕和くんゴメン！　あっ、いきなりあやまっても、ナンのことかわからないよね。いやあ、ちょっとした事情がありまして、原稿を見せてあげることはできないんです。昔はわりと平気で見せてあげられたんだけど、最近はダメなのだ。とゆーことで、原稿はカンベンしてください。



　で、いよいよ本題であるところの、シナリオの書き方。これは、もう大サービスで教えちゃおう！　と思って、昔の原稿をひっぱり出してきたりしてアレコレと考えてみました。ところが、こうして改めて考えてみると、シナリオの書き方って、人それぞれだったり会社によって違ってたりするんだよね。別に、絶対にこうやって書かなきゃイケナイ！　みたいなキマリがあるワケじゃないんだ。ボクも、ボクなりの書き方で書いてるしね。ただ、はっきりと言えることは、シナリオなんだから、プログラムする人がわかればイイんだよね。逆に言えば、わかってもらおうって気持ちがあれば、大丈夫なんじゃないかな。人が読んでわかるシナリオであれば、それはそれで、一番書きやすいカタチだし、わかりやすいシナリオだし、正しい書き方なんだと思うよ。ボクの場合、以前は実際に自分でプログラムを組んでたわけじゃない。だから、どうやって書いておけばわかりやすいかってゆーのが、ある程度自分でわかるんだよね。と、ゆーことで、参考になるかどうかわからないけど、とりあえず、ボクのシナリオの書き方を教えてあげよう。上のイラストを見ながら読んでくれるかな。



　RPGを例にとってみると、まず、町なんかのマップを書いておくよね。そしたら、そのマップ上に人を置いていって、それぞれの人に"No.100－女の子""No.101－老人"とかふっておくわけ。で、別の指定には"No.100－女の子のセリフ"として、1度目に話しかけた時、○○をした後、夜、とゆーぐあいで、条件別に全部のセリフを書いておくんだよね。それも、できるだけ具体的に。とにかく、プログラマーに、自分がやってもらいたいことを正確に伝える。これが大切なんだよ。

Q 堀井さんて、始めからゲームデザイナーをしていたわけではありませんよね。いったい、どんなきっかけで、ゲームをつくるようになったんですか？　佐賀県　緒方善夫

A ウ～ン、きっかけってゆーかね、根本的にゲームをつくるのが好きなんじゃないかな。なんたって、小学生のころにはゲームをつくってたもんね。もちろん、そのころはファミコンやパソコンなんてないから、スマートボールとゆーゲームをつくったんだけど。かなり、イイ出来だったんじゃないかと思ってるんだよね、今でも。まぁ、詳しい話は長くなるからまたそのうちとゆーことで。

　それで、本格的にゲームをつくり始めるきっかけになったのは、やっぱりPC－6000を買ったことかな。最初、ライターの仕事をするのに便利かなと思って買ったんだけど、いざ使ってみるとまるで役に立たなかったワケ。で、すっかりゲーム専用になっちゃった。ところが、新製品だったからゲームの種類が少なかったのね。その頃「スタートレック」をやってたんだけど、都合のイイことにベーシックだったから、中身を見ちゃってさ、自分の都合のイイように変えてっちゃったんだよね。そんなことをやってるうちに、自分でつくりたいって思うようになってきたし、自分でつくったほうがオモシロそうだったんだ。まさか、本職にするとは思ってなかったからね。

ハガキが載ればサインがもらえる

キミの質問に、堀井さんが直接答えてくれる！　こんなチャンスは、今を逃がしたら2度とないかもしれないぞ!!　ドラクエのことなら、どんなくだらない質問でもOK、他にもゲームのことに関して聞きたいことがあれば、ハガキに質問を書いて、堀井雄二のQ＆A係までドシドシ送ってちょうだいな。答えられることなら、できる限り答えてくれちゃうぞ！　もし、このコーナーにハガキが載れば、堀井さんが目の前でしてくれた直筆サイン入りの、ノートをあげちゃうのだ!!



堀井雄二さんからのお願い

ボクのアシスタントを大募集しています。18歳以上であれば、男女は問いません。職種①ゲームデザインアシスタント　②、①＋秘書業務、勤務時間①フレキシブル、週1回程度ブレインストーミングに参加　②月～金、14時～19時位（応相談）　給与①時給700円＋能力給　②時給700円以上、交通費支給　応募方法:オリジナルモンスターコンテ＋ダンジョンマップ（①のみ）、ドラクエ回想文（400字以内）、ゲーム歴、履歴書、以上のものを同封のうえ下記まで郵送してください。

〒160　東京都新宿区西新宿8-20-2　新宿アイリスビル7階㈱エニックス　堀井雄二アシスト係　問い合わせ先 03-366-4251　担当・高橋

Dragon Quest III
MASTER'S CLUB

カセット／ジャレコ／6月下旬発売／¥5500

ELROND



伝説の騎士エルロンド

どんなゲームもやってみなけりゃ解らないっ！　それが「エルロンド」に対する率直な感想。とても地味な印象だけど、なかなか良く出来たAGだ。イギリスで開発されたってのが、画面からにじみ出ているぜ。

文／CB成沢

イギリス生まれの由緒あるゲーム!?

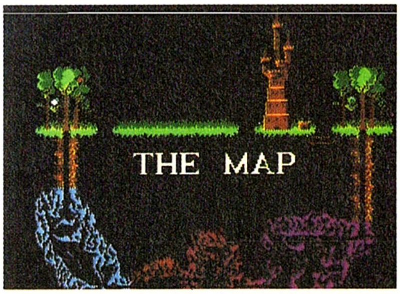
邪悪な魔法使いに奪い去られた7人の姫を救出し、平和を取り戻すこと。それが騎士、エルロンドの使命だ。こんな風にゲームストーリーを書くと、この手の他のゲームと大差ないように思えるでしょ。ボクも最初のうちはそういった先入観に捕われていた部分があった。けど、やり進んでいくうちにすごく引きつけられるものを感じたんだよね。伝説の騎士、その彼が活躍する舞台がキチンと作られている。他にもありそうだけど、なかなかない。さすがにイギリスで開発されただけのことはあるな、って考えていたのだ。

写真を見ての通り、派手なグラフィックはないけど、ドラクエとは違った世界を体験してみたい人は、是非「エルロンド」の世界を見てほしいな。



◀彼が主人公のエルロンドである。騎士にしてはとぼけた感じだが、そこがまたいいのである。

ジャンプ力が優れているが、よろいをつけていて重くないのかね



◀ステージが始まる前に出る全体マップだ。地上→洞窟→地上の構成

上はゲームの舞台のマップだけど、普通この手のマップって、ごく大ざっぱなものでしかないでしょ。でも「エルロンド」は違う。ちゃんとこのマップと同じ形のマップ、色をしているのだ。感心させられるよね。

ジャンプしてアイテム探しに励む

さて、ゲームはどのようにして進んでいくかというと、右の写真の通りである。基本的には敵と戦うことよりもアイテム集めがメインだ。アイテム集めの最中に敵が出てきたから戦うという感じだ。

そして必要なアイテムを集めたらステージのラストにいるボスキャラと戦う。勝てば王女を助け出し、ボーナス点が入り次のステージへ進む。



▶赤い騎士は指定数のGEMを集めれば止まる。GEMを見つけたら取るのみ！

GEMを集める



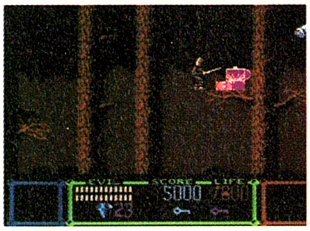
▲ステージ中にあるGEM（ダイヤモンド）を集めまくろう。通路上にじゃましている赤い騎士を止めるには、その頭上にあるGEMの数だけ集めるのだ

カギを探す



▲どこかに置いてあるカギを探して手に入れよう。カギがないとドアや宝箱を開けられないのだ。赤、青、紫の3色ある。全部必要だ

宝箱のアイテムを取る



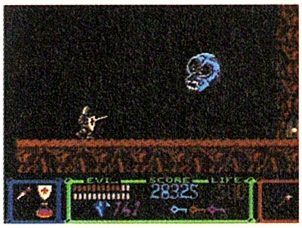
▲カギを取れば、その色と同色の宝箱が開く。もちろん取る。中味はアイテムだったり、GEMだったり。これでパワーアップするのだ

敵と戦う



▲敵もぼうっとしているワケではない。ステージ内を動き回っていれば当然おそいかかってくる。剣を振り回してやっつけよう。攻撃は的確にね

ボスキャラと戦う



▲すべての必要なアイテムを集めればボスとの戦いだ。画面内表示"EVIL"が敵のライフだ。全部白くなればキミの勝ち。財宝を取って扉へ！

王女を助け出す



▲扉の奥にはロープで手首を縛られ、吊り下げられている王女が。ロープを切って助け出すのだ。と言っても、勝手にやってくれるんだけどね

宝箱の中にあるアイテムがとっても重要なのである

集めるべきアイテムは1度取ってしまえばいつでもその効果を発揮するAアイテムと、取ってから次のアイテムを取るまでの間、効果を発揮するBアイテムとに分かれる。Aアイテムは必需品、Bアイテムは状況に応じて使い分ける必要がある。どっちも宝箱の中に入っているぞ。でも、宝箱を開けるにもカギが必要だから、まず、カギを探すことからだね。

◑ナイフ



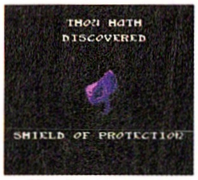
▲剣を振るといっしょに飛んでいく

◑オノ



▲ナイフより強いダメージを与えられる

◑たて



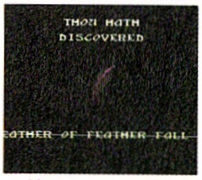
▲敵の出す弾をはじき返す

◑不思議鳥の血



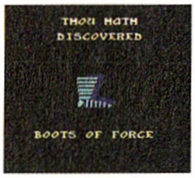
▲＋ボタンを上にすると身体が空中に浮く

◑不思議鳥の羽



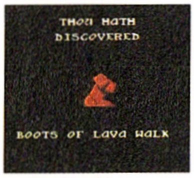
▲高いところから落ちる時スピードが下がる

◑皮のブーツ



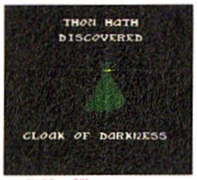
▲キックできる。どんな色の宝箱も開く

◑プラチナのブーツ



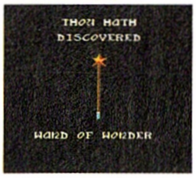
▲火の上を歩くとき、ダメージが少なくなる

◑魔法のマント



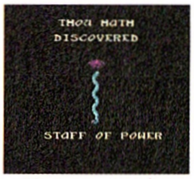
▲自分の姿がシルエットになり、気配を消す

◑魔法棒



▲剣と同時に使う。敵を凍らせてしまう

◑力のつえ



▲炎のかたまりを投げる。攻撃力アップ！

◑ラッパ

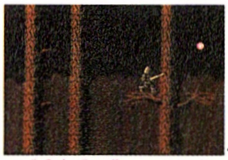


▲何の役にも立たない。取り損アイテム

▶ナイフを取れば攻撃範囲がかなり広がる。先のステージへ進むほど、ナイフの重要性は高くなる。ステージ1で取り忘れないように



アイテムには他にも、歩くスピードが速くなったり、ジャンプ力が上がったりする3種の魔法の水や、ライフを回復させる肉、画面内の敵キャラを全滅させるものなど、宝箱の中に入っていないものもいくつかある。取ってソンするものはないから、ピョンピョン飛び跳ねて取りまくろう。



▲GEM、A、Bアイテム以外は無理に取る必要はない



▲敵をやっつけてもアイテムが出ることがある

リアルじゃないけど、雰囲気がよく出ている各ステージ

最後になっちゃったけど、各ステージの紹介をしよう。どのステージも雰囲気がたっぷり出ていて盛り上がる盛り上がる。ステージ1の森にしても、ステージ3の火の洞窟にしてもね。しかも上下左右スクロールだから、広く感じさせるつくりになっている。

早解きするより、この世界にどっぷりつかってみたくなるんだよね。このゲームは。

ステージ① 暗闇と恐怖の森



◀うっそうと茂る森の中。エルロンドの冒険が始まる。木の上や、空洞になった木の中にあるアイテム、カギを集め、進んでいこう。GEM100コ必要

ステージ② 氷の洞窟



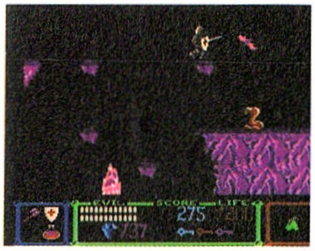
◀一面氷の洞窟だ。敵キャラは氷の中にある弾を出す顔と、突然地面から伸びてくる逆さつらら。この面あたりからジャンプテクが必要になってくる

ステージ③ 溶岩の洞窟



◀氷の洞窟から一転して火の洞窟へ。ふわふわと近づいてくる炎が強敵だ。また、地面は炎の海！ 歩くとダメージを受ける。ボスキャラは大こうもりだ

ステージ④ 岩の洞窟



◀洞窟は洞窟でも、この洞窟の構造はかなり複雑。カギを見つけ出すのはなかなか苦労がいる。しかもこうもりが次から次へと現れる。難所なのだ

ステージ⑤ 再び森へ



◀洞窟を抜けると、再度森へ入る。この森を抜ければヒュドラ城だ。しかし、最初の森とは違い、手強い敵がうようよ現れる。かなりの難関だ！

カセット／SNK／6月中旬発売／価格未定

GREATTANK

グレートタンク



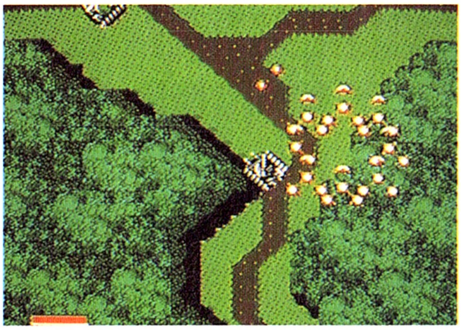
今やファミコンゲームといえばRPG・SLGとなってしまった。しかし、やっぱり基本はシューティングとかアクションだと思うわけさっ。そんな思いの中、やっと遊べるシューティング（？）ゲームが登場してくれた。

文／ターミネーター辻

ノルマンディー上陸作戦を支援する！

第２次世界大戦末期、連合軍はドイツ軍を破るための突破口として、ノルマンディーへの上陸作戦を決行していった。しかし、その前に連合艦隊を支援するため、１台の戦車が上陸したことは誰も知らない。この極秘任務を遂行する男の名はラルフ・ジョーンズ。彼は敵要塞を破壊し、艦隊を攻撃している長距離砲を破壊しなければならない。しかし、彼の任務はそこで終わりではないのだ。その本当の任務とは何なんだろうか……。

ちょっと昔に「TANK」という名でゲーセンに出ていたのをグレードアップさせたのが、このグレートタンクなのだ。グラフィックはキレイだし、音や爆発シーンはハデだし、久々に遊べるシューティング（？）ゲームになってるんだね。



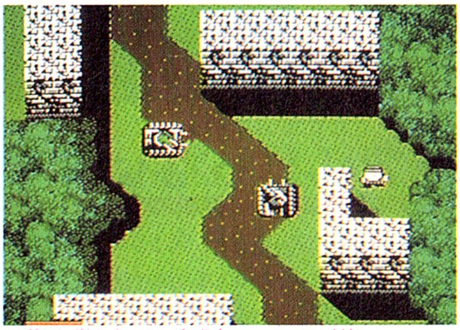
▲揚陸艦によってノルマンディーまで無事に運ばれた。しかし、いきなりＶⅡミサイルがきやがった！ このバクハツシーンはなかなか迫力があってよろしい

砲塔操作が勝負のカギだ!!

ゲーセンでは特殊なスチックを使っていたんだよね。砲塔だけ動かす、ダイヤルのようなこうガチャガチャと……、まいっかゲーセン版の話は。言いたいのはファミコンはスイッチ類が少ないので操作が難しいってことよ。

砲塔を動かすのはグリグリスイッチのかわりに、Ｂ＋✚キーになってる。これがクセモノなんだわさ。敵が来た！と思って、そっちの方へ砲塔を動かそうとすると車体が敵の方へ動いてしまう。あららっと思ってるうちに体当りしてダメージ！ これは砲塔操作に✚キーを使ってるので、しょうがないんだよね。

というわけで、いかに少ない動作で目標に砲塔を向けられるかが大切なテクニックとなるのだ。これさえマスターすればこのゲームはラクな展開になるんだけど、敵戦車があっちこっちからあらわれたちまったパニックしちまってドドンがドン。おしまいってワケさ。とにかく、特殊火薬をムダに使わずにいくのが得策らしいぞ。

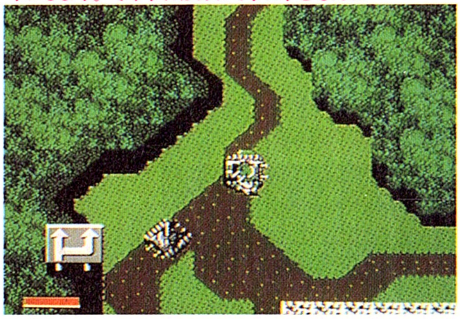


▲敵の出現位置はある程度決まっている。何回かやればわかるはずだから、事前に砲をそちらの方向に向けておくようにしよう。そうすればあわてずにすむもんね

▼この様なところも砲の位置を事前に変えておけばやりやすい。もし、敵の射程内に入って、砲が向かないようだったらあわてずに射程外か、死角にはいるようにすればいい



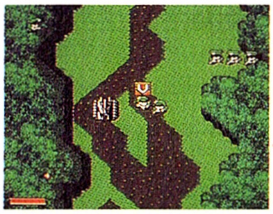


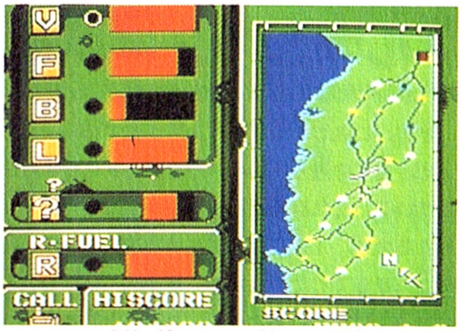


▲地面の茶色の線が、いちおうルートとなっているようだ。もしも、ルートを変えるんだったら早めにやっておいた方がいい。後ろには戻れないんだからね

弾薬アイテムを使い分けよう!!

タンクには通常弾に４種類の特殊能力を付け加えることができる。それは道ばたに転がっている各能力の弾薬を取れば使えるようになるぞ。各能力の詳しい説明は下に書いてある通り。要はそれをどう組み合わせるか、ということらしいのだが、それはあまり気にしなくていいみたい。それよりも、細かい付けはずしをすることの方が大切だぞ。強敵と戦うために炸裂弾を使ったあと、そのままにしておいたもんだからいつのまにやらなくなった、なんて事になっちまう。アイテムの上限も少ないんだから大切に使っていこう！

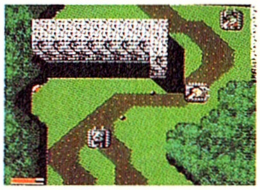

◀このように特殊弾薬はゴロゴロところがってるのだ。たまに兵士を機関砲でやっつけるとでたりするよ。大事に使っていこうぜ



▲これがサブ画面。右のマップの各ルートを進んでいく。詳しくは次のページに大きく書いてあるよ。そして左が残弾数その他の表示になっているんだ

V 連射弾

通常弾はトロイ。１発撃ったらそれが消えるまで次の弾が出ないというお決まりパターンになってるので、重戦車を相手にするときはヒットアンドアウェイしなけりゃならない。そんなときに付けるのがこの連車弾なんだっ。


◀画面上に３～４発は出る。打ち過ぎに注意！

F 撤甲弾

貫通力がある上に破壊力もある。なにしろ重戦車や列車砲など、通常弾で苦しんでる相手を１発で破壊してしまうのだ。いつも付けていたいがそう出てくるもんではないので必要なときにだけ使うようにしよう。


◀敵を貫通する弾。Ｌとペアで使うといいかもね

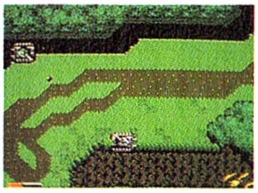
B 炸裂弾

爆発が大きくなる。そんだけ。あっと破壊力も増すみたい。爆発が大きくなっても倒せるのはしょせん兵士とかぐらいでしょ。破壊力もあるので、撤甲弾を使うのがもったいないと感じたとき、使うとよろしいでしょう。


◀地面に着弾すると、大きくハレツする

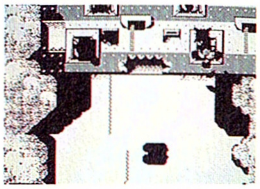
L 長距離弾

射程距離がぐーんと伸びる。画面の端まで届くので後半の湖とかサブマリンなどのところで使うようにしよう。よーするに敵の射程外から攻撃できるってことなんだ。これも量が少ないので使ってははずし、を繰り返すようにね。


◀ここから敵を狙える。敵の弾は届かないぜ

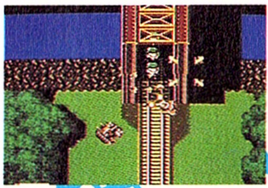
? 新型弾薬

こいつは敵が開発した、その名の通り新型の火薬らしいんだ。これを使うと画面内の敵に相当な被害を与えることができる。たいていはすべて破壊するんだけど、たまーに生き残ってるのもいるので注意すること。こいつは極端に数が少ないので、これを使わないと抜けられない！　という所で使うように。


◀画面上の敵を破壊する。しかし、敵が残ることもあるので、十分な警戒をしながら使うように。数が極端に少ないぞ

R リザーブエネルギー

このＲを取ると画面左下のエネルギーゲージを２コ持ってるのと同じになる。しかも、使いきった後でも画面の目盛より多くエネルギーを取ればそのリザーブに補給されるようになってるんだね。これはちゃんとＲをオンにしないと使えないので忘れないように。２個目以降取るとエネルギーがフルになるぞ。


◀エネルギーが少なくなると自分の車体が赤く点滅する。リザーブタンクがあるなら点滅しても大丈夫なのだ

通信

エネルギーゲージの上にコールサインがでたら、通信機をオンにしてみよう。本体からの情報が聞けるぞ。これによって、今進んでるルートの目標がわかるようになってる。ただ、これって最初のうちはちゃんと聞くんだけど、何回も同じ場所を繰り返してるとうざったくなっちゃうんだよ。



◀このように、事あるごとにいちいち通信を入れてくる。スパイや捕虜を助けても、ここで聞くようになってる

ノルマンディーからベルリンまでのルートはこれだけある!!

さあ、これが敵本部、ベルリンまでのルートだ。見ての通り、いろいろなルートに分かれている。これは各プレイヤーが自由に決められるので、1度終わってもまた違うルートで遊べるってことなんだね。基本的には3つのコースに分かれるようだ。スタートしてから少し進んでいくと2つのルートがあるよ、という標識が立っている。ここでどちらに進むかを選択するのだ。まっすぐいくのがイヤなら矢印の通り右か左かに進んでいけばよろしい。すると直線の道があらわれるのだ。そうやって進んでいくわけだが、高速道路の手前までは簡単すぎるぐらいにスンナリといけちゃうんだろーな、これじゃ。しかし、高速道路を越したあたりから状況は一変する。そう、ここまでそれだけアイテムを温存してきたか、という事になるんだな。

これはバリバリのシューティングではなくて、慎重にタンクを動かして、敵を1つ1つつぶしていくタイプだ。計算された行動をうまく取れるまでの道のりは長いようだけど…。

兵士



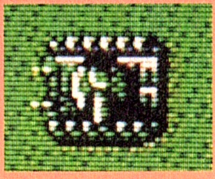
耐久力 0
攻撃力 1
ひき殺すとエネルギーになる便利なヤツだ。

ブルーノ軽戦車



耐久力 3
攻撃力 1
機関砲装備。はっきりいって体当り用の戦車だ。

ガスタフ戦車



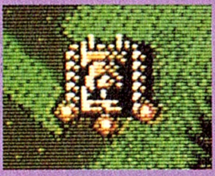
耐久力 3
攻撃力 4
攻撃力があるナミの戦車。1発で破壊できる。

ワルター重戦車



耐久力 8
攻撃力 4
通常弾2発で破壊できる。いやなヤツだぞ。

バックハウス重戦車



耐久力 8
攻撃力 4
3方向に弾を撃つ。これも2発で破壊だ。

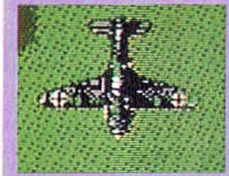


要塞・収容所・駅・都市などに囲まれた序盤の戦いだ。分岐点ごとに作戦を練るべし。

START

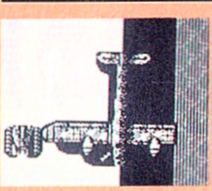
高速道路の手前の真ん中のルートは他の2ルートとはちょっち違った地形になっている。おいらはこれがオススメだね。発電所はこのルートにしかないので他のルートを通った人も1度はここにきてみよう。高速道路の分岐点ではどれを通っても同じようなもの。そこからが本番だぞっ!

メッサーシュミット109K戦闘機



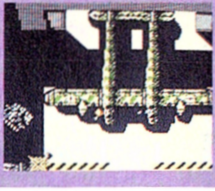
耐久力 ー
攻撃力 8
破壊不可能。爆撃に注意しなければならない。

フォルテン試作ジェット戦闘機



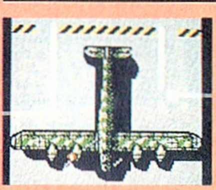
耐久力 12
攻撃力 8
地上にいる。機銃攻撃がなかなか激しい。

ハーン双胴爆撃機



耐久力 12
攻撃力 8
これも地上にいて、機銃攻撃してくる。

ユンケルJu−88R1戦闘爆撃機

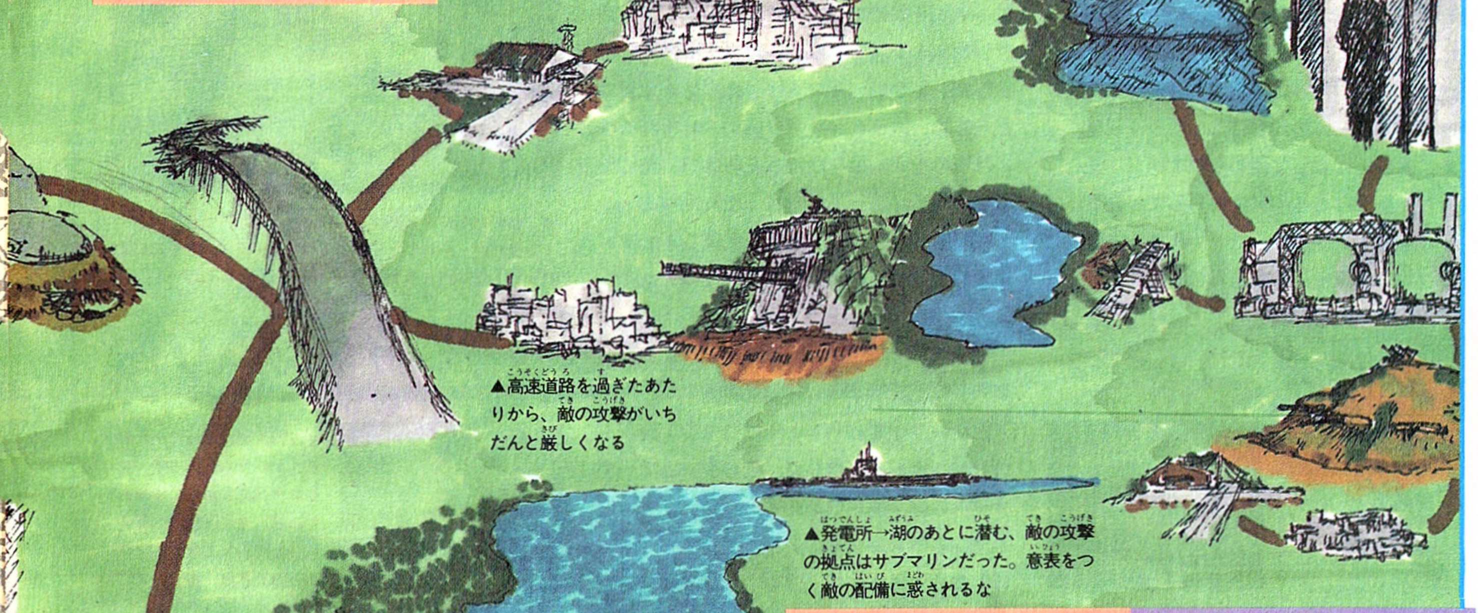


耐久力 12
攻撃力 8
砲塔がいくつかあるので攻撃をよけづらい。

イール型Uボート



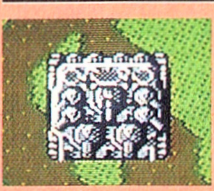
耐久力 8
攻撃力 4
誘導弾を撃つ。よけることもできるけどね…。



▲高速道路を過ぎたあたりから、敵の攻撃がいちだんと厳しくなる

▲発電所→湖のあとに潜む、敵の攻撃の拠点はサブマリンだった。意表をつく敵の配備に惑されるな

キマイラ多砲塔重戦車



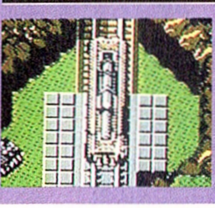
耐久力 32
攻撃力 4
F+B+Vで狙えば簡単に破壊できるけど…。

ケーニクス・キマイラ超重多砲塔重戦車



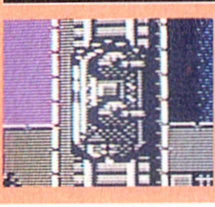
耐久力 60
攻撃力 4
砲塔が多いので避けるのがタイヘンなのだ。

ヘーム列車砲



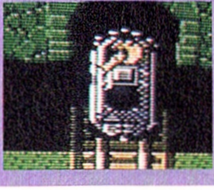
耐久力 60
攻撃力 10
砲塔が2つあるので速攻で破壊しよう。

装甲列車J形



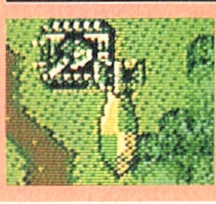
耐久力 8
攻撃力 4
列車は忘れた頃にやってきて体当りするぞ。

装甲列車R形



耐久力 36
攻撃力 4
できればFを使いたい相手だけどね…。

V−IIミサイル



耐久力 40
攻撃力 40
ほとんど破壊不可能。よけるしか手はない。



カセット／ハドソン／5月27日発売／￥5900

PRINCESS OF SALAD LAND

サラダの国のトマト姫

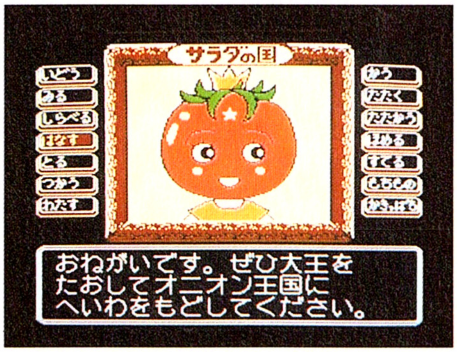
そのむかし、パソコンに同名のAVGがあった。それが今、生まれ変わってファミコンに登場する。マップやイベントも変わり、オリジナルとはずいぶん感じが変わったこのゲーム、じっくりとお楽しみ下さいませ。

文／北枕 獲

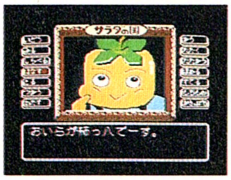
キュウリに柿にトマトにカボチャ！

このゲームに登場するのは、主人公のキュウリをはじめ、柿・トマト・カボチャ・レタス・ピーナツ・ニンジンなどなど、野菜や果物ばかりなのだ（たった1人、例外がいるんだけど…）。ゲームの舞台になるサラダ王国は、オニオン王によって治められていた。王国は栄え、国民たちも平和に暮らしていた。が、平和は長く続かなかった。カボチャ一族のパンプキン大臣が、反乱を起こしたのだ！

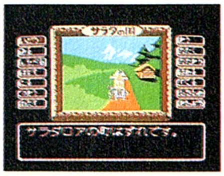
反乱は成功、大臣はカボチャ大王を名乗り、独裁政治を始めた。オニオン王の娘トマト姫はレジスタンスを結成し、カボチャ大王に抵抗した。しかし、トマト姫はカボチャ大王にさらわれ、大王とムリヤリ結婚させられそうになるのだ!! 婚礼が迫ったある日、旅に出ていた勇者が帰ってきた！ それがキミ、キュウリ戦士だ。カボチャ大王を倒し、トマト姫を救出するために、キミは旅立つのだ。



▲これがカボチャ大王にさらわれた、悲劇のヒロイン、トマト姫だ!! それにしてもさ、なーんでタマネギさんの娘がトマトなんだろうね？ …どーでもいいことか…



◀冒険のパートナーは、柿の子供の柿っ八。いろいろアドバイスをくれるんだ



▶人(?)に会ったら、話を聞こう。とにかく、何回でも話かけるのだ

サラトマはとってもベーシックなAVG

とゆーワケで、サラトマはコマンド選択式のファンタジーAVGだ。このゲームで一番大切なのは“基本”なのであった。

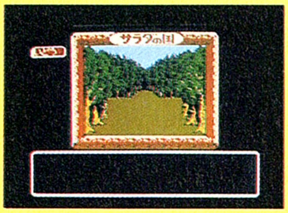
で、基本の復習なのだ。“見る”と“調べる”。コレ、基本中の基本ね。次は“話す”。何回でも話しかけることが大事。最後に“取る”。取れるものはムダだと思っても取る。思わぬものが、思わぬところで役に立ったりするのだよ。それから1度行った場所でも、何回も行ってみることが大切。前に来たときとは、何かが変わってることも多いぞ。



◀この人が、たった一人の例外、リサちゃんです。レジスタンスに参加してるんだけど、かなり重要な役で出演しております。ここにのっけたのは…シュミです

サラトマはただのAVGじゃないぞ ①

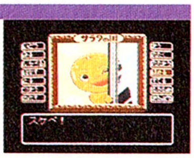
ゲームが進むと、3D迷路が登場するんだけど、気分転換にはもってこいなんだよな。マッピングした方がいいのはもちろんだけど、いきあたりばったりでウロつくのも、オツなものだね!?



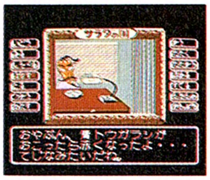
◀迷路の中にはアイテムが落ちてるから、すみずみまで歩き回ろう

じゃ、ちょっち先の場面を見せちゃうね

ここで、ゲームの先の場面を、すこぉ〜し紹介しちゃおかな。見たい？ よぉし、見せちゃお。いわゆる名場面集ってやつだね。どうだい、早くやってみたくなっただろ？



▶入浴中の女の子にも話を聞かねば…うふ♡



◀イヤラしい顔だ。コイツはきっと悪役だね



◀ノーミン族は食べるために野菜族をさらう



◀敵のモビル野菜、ウォーメロン。コイツと戦うためには…

これで完ペキ!!サラダロアへの道

て、ゲームはサラダロアの郊外から始まる。最初の大きな目的は町に入ること。だけど、あせって、まっすぐ町へ向かってもダメ。あちこち歩き回って、情報やアイテムを集めなきゃいけない。じゃ、ゲームスタート。とりあえずあたりを見回し、調べられるものは調べよう。そして、取れるものは、何でも取っとこうね。先に進むと柿の子供が倒れている。話を聞くと“水”がほしいらしい。さて、水はどこにあるんだろう? とりあえず進むと十字路に出た。道しるべを見るとオニオン湖とある。よし、オニオン湖へ行こう。

こんなぐあいにゲームは進行する。マップを見て、しっかり歩き回ってくれよな!



◀ノーミン族にさらわれた野菜たち。かなりグッタリしてるみたい



◀気絶しているレタスは、柿っ八の知り合いらしいけど…



◀ここを過ぎれば町だけど、強そうな門番がいるなぁ



◀こんなとこにお地蔵さんがいる。お参りして行こうかな



◀パセリの森。さくの先は立入禁止。なんか、ありそうだなぁ…



◀十字路に出たけど、どっちへ行ったらいいんだろうね?



◀オニオン湖。取れるのは“水”だけなのかな?



◀おや、森の中にだれかがたおれているぞ。どうしたんだろう? …これが、柿っ八との出会いなのであった、ちゃんちゃん



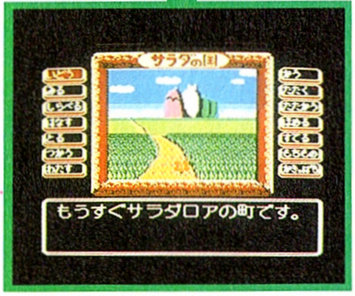
◀セロリの森。ここで第一の事件にそーぐーすることに…



▶やっぱりレタスは柿っ八の知り合いだったのだ。しかも、王子様なんだって。なにか、重要な情報を話してくれそうだね

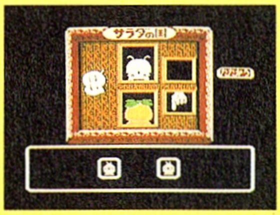


◀おや、お地蔵さんがまっかになっちゃったよ! いったい、どうしたんだろう? はずかしがってんのかな。それとも…



◀スタート地点。先を急がないで、まずあたりを見回してみよう

サラトマはただのAVGじゃないぞ ②



▶敵との戦闘は『あっちむいて、ホイ』なのだ

このゲームでは、敵と戦うシーンが何回かあるんだけど、戦闘方法がなかなかなのだ。なんと『あっちむいて、ホイ』なんだよね。今さら…って気がしないでもないんだけどもさ。でもね、やってみるとけっこう楽しいんだよな、コレって。単純なゲームだけに、思らずハマりそうになったりして…。ま、健康のため、ハマり過ぎには注意しましょうね。

カセット/B.P.S/5月中旬発売予定/¥5900/1M+1M

SUPER BLACK ONYX



スーパーブラックオニキス

ついに、RPGの名作「ブラックオニキス」が「スーパーブラックオニキス」となって、ぼくらの前に登場する。いままで体験できなかった、ちょっと違うRPGを思う存分味わえるぞ。

文／奥山浩幸

美しい3D迷路に展開される本格派RPG

英雄よいでよ
愚かなる人々を救い給え

このゲームの最終的な目的は、タイトルにもなっている「ブラックオニキス」を、人間の手に届かない宇宙の果てに葬り去ることなんだ。だから「お姫様を救う」といった、いわゆるロマンチックRPGとはひと味もふた味も違うハードRPG仕立てになっているわけ。ここで、そのバックストーリーを簡単に説明しよう。

「遥か昔、神々がこの大地で平和に暮らしていた頃、突然、ラグナロックが出現したのだ。

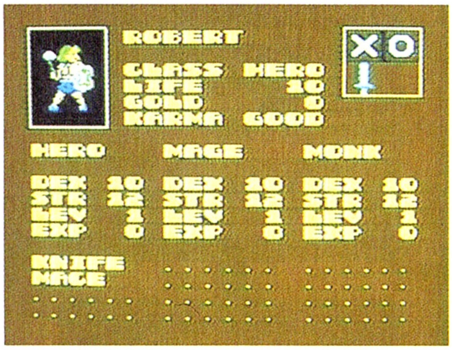
このラグナロックとは、すべてを闇の中に吸い込んでしまうという恐ろしい穴だった。この異変を封じるため、すべてを吸い込もうとしているラグナロックの深淵に光輝く宝石オニキスを投げ込み、強力な闇の力を封じ込める事に成功したが、いままで光輝いていた宝石オニキスは黒く変色し、いつしかブラックオニキスと呼ばれるようになったのだ。

神々はそれを、ブラックタワーに封じ込めた。２度とその力が解放されないように…。しかし、いつしか愚かしい人間がこの宝石に手を出すことだろう。もし手を出したら、今度こそ宇宙のすべてが無に帰してしまう。ブラックオニキスを宇宙の果てに葬らなくてはならないのだ。もし、失敗すれば遠からず、すべてが無に帰すことになるのだ」

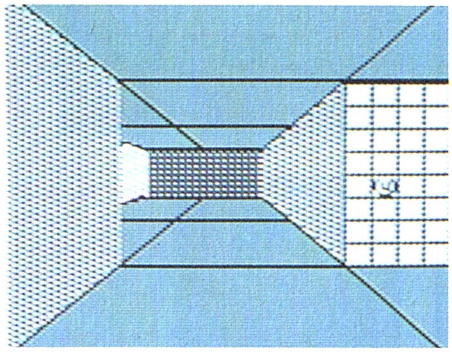
てな感じでゲームが始まるわけ。

ゲーム自体のイメージは、３D迷路が複雑に入り組んでいて（この迷路がなかなか凝っていてキレイなんだ）マッピングするのもなかなか難しいんじゃないかな。

実際のゲームのやり方はというと、最初に45人のキャラクターの中から自分が気に入ったキャラクターをひとり選択するわけ。それが自分のキャラクターになるんだ。各キャラクターのステータスは、ほとんど変わりないので、装備などの有無で決めよう。



▲このように、キャラクターのデータが45人分出てくるので、じっくりと選ぼう



▲これが、実際に冒険する迷路の中。このキレイな迷路が何種類もぼくらの目の前に現われ飽きさせないぞ

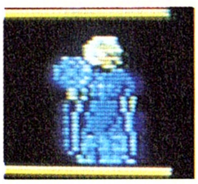
職業は3種類だけど クラスチェンジでスーパーキャラも可能だ！

HERO【戦士】



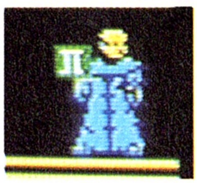
その名のとおり、パーティーの行く手を妨害するモンスターたちを、強力な武器で倒すことが使命なのだ。こいつが強くないとお話しにならないので、装備は充実させよう。

MONK【僧侶】



MAGEと違い、戦闘終了後に傷ついたキャラクターたちの体力を回復させたり、タワー内に刻み込まれている古代文字を読んだりと、パーティの医者であり智恵袋なのだ。

MAGE【魔法使い】



HEROが武器を使っても倒せないモンスターを、魔法を使って倒したり、モンスターの防御力を弱らせたりと、主に戦闘時にHEROのフォローをするのが役目なのだ。

パーティ構成を考えて、勇者を友とすべし。

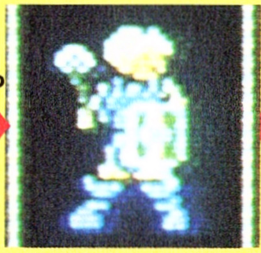
自分のキャラクターを決めたら、タウンの中を歩き回って、一緒に冒険に旅立ってくれる勇者たちを見つけよう。彼らはどんどん現れるので、気に入った職業や装備品を持っていたらそく仲間にすること。いろいろより好みをしてはいけないぞ。

パーティの組み方は、基本的に自由（クラス替えができるからね）なんだけど、最初はHIRO3人、MONKＩ人、MAGEＩ人がいい。なぜって？　そりゃあ決まってるじゃん、能力の低いときはとりあえず戦闘力の高いキャラクターを多めに組んだ方が得ってわけさ。それに、心持ちHIROの方が体力の増加率が高いし、モンスターの攻撃もかわしやすいのも魅力なんだ。

現われるキャラの能力はまちまち……。



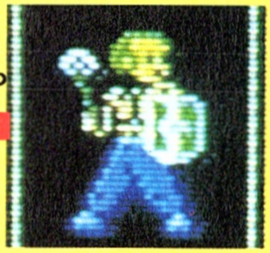
や



みたいなキャラクターたちは、なかなか良い子たちなのだ。彼らが持っている武器や装備は、最初にパーティーに加えるキャラクターとしては、最高級品といってもいいものなんだ。基本ステータスはどれも同じなので、装備で判断すれば間違いはないってわけ。



や



みたいなキャラクターたちは、残念ながら悪い子たちと言わざるを得ない。装備が悪いからだ。装備が悪いと戦闘でダメージを受けやすいっていう欠点は、やっぱり大きいもんね。でも、ときたま、経験値を持っているキャラクターもいるから、そいつはパーティに入れよう。

このゲームは、仲間を集めてすぐに本格的にブラックタワーの中に行くわけじゃないんだ。タウン内部で比較的弱いモンスターが出てきて、戦闘の練習とレベルのアップ、それにアイテム類をいくつか買うぐらい貯めることができる親切シナリオ。とは言っても、簡単にやっつけられないから根性を入れてがんばらなくっちゃならない。そうそう、タウン内部で育てるキャラクターレベルの目安は、だいたいレベル４から５ぐらいと考えておこう。そこまでいったらアイテムを揃えて、ブラックオニキスを目指して出かけるのだ。

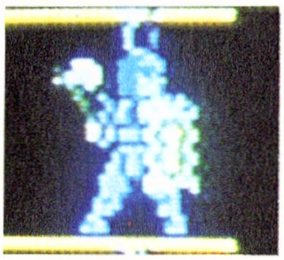
真の勇者は、広き心と強き力を備えたるもの…。

戦闘のプロになるべし

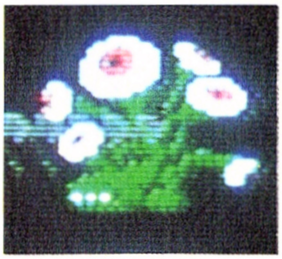
さて、なんといっても特徴的なシステムはこの戦闘システムなのだ。下にある写真を見てもらえば、だいたい想像がつくと思う。ようするに、写真のとおりにキャラクターは持っている武器やアイテムをモンスターの方に投げて攻撃をするわけ。

戦闘画面になるとアイコンが出て「戦う」「話しかける」「逃げる」の３種類から選択することができる。写真は戦うを選択して実際に戦っているところなんだけど。この時、コントロールキーで攻撃するモンスターを選択できるので、集中的に攻撃することもできるし、１回の攻撃チャンス時に２〜３匹のモンスターを攻撃することもできるんだ（これはレベルが高くならないとできない）。キャラクターの武器やステータスをよく把握して効率よく攻撃を仕掛けよう。

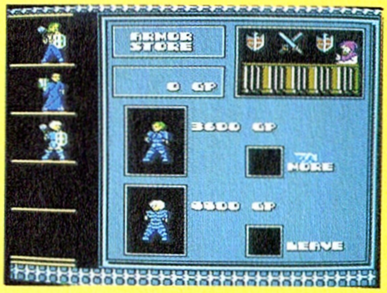
また、気を付けなければならないのが、モンスターに遭った時に戦闘ばかりしかけると、キャラクターの「強さ」や「敏捷性」が失われてしまうということ。これが失われると、どんなに攻撃してもモンスターを倒すことができないし、逆にモンスターの攻撃をかわすこともできなくなる。じゃあどうすればいいのかというと、戦闘画面になったときに「話しかける」を選択すれば防ぐことができる。このゲーム、1度プレイしてみても損はないぞ。







ショップでお買い物



ショップの種類は10種類あって、各職業別にアイテムを売っている。看板なんかは出ていないから、中に入ってみないと何を売っている店かわからない。階によってショップの種類も違うので、マッピングの時には、位置も調べておこう。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春④

BY BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



FROST GIANT

前号までのあらすじ

戦士として高い能力を身につけながらも、侍として一からやり直すべく転職の道を選んだスカルダ。だが、折悪しく仲間の魔法使いが消滅してしまい、戦力の補充のため悪の術者バルカンをパーティに参入させる派目となった。不安を残しながらも一行はワードナの地下迷宮へと足を踏み入れる。そこに待っていたのは腹を空かせた間抜けなオークの一団であった。

SCENE 5

§ UPPER FLOOR 2

キイ――ッ。

ガラスを引っ掻く音に似た、カン高い不快な雄叫びが暗い通路中に鳴り響いた。

それと同時に、５匹のオークが突っ込んでくる。

“女、女だ”

“人間だ。ご、ごちそうだぞ”

もはやこのオークどもは目の前のパーティで空腹を満たすことしか考えていなかった。稚拙な待伏せではあったが、相手は驚いている様子で、奇襲は成功である。この最初の一切りで前衛の戦士たちを片付けてしまえば、あとの魔法使いなどすぐ斬り殺せると連中は踏んでいた。

キキッ。

木の槍を持ったオークがまず先頭の男に襲いかかった。戦いに不慣れそうな男はその攻撃をまともにくらったようである。

続いて二匹のオークが二番手を歩く男に切りかかる。いずれも手ごたえがあったらしくキィキィと声をあげた

このオークの集団のリーダーも、残りの一匹と前衛の最後の戦士に突進していた。

――前の二人は死んだ。こいつを殺せばあとは坊主と体力のない魔法使いだけだ。久し振りに人間の女が喰えそう。

ぐはは。

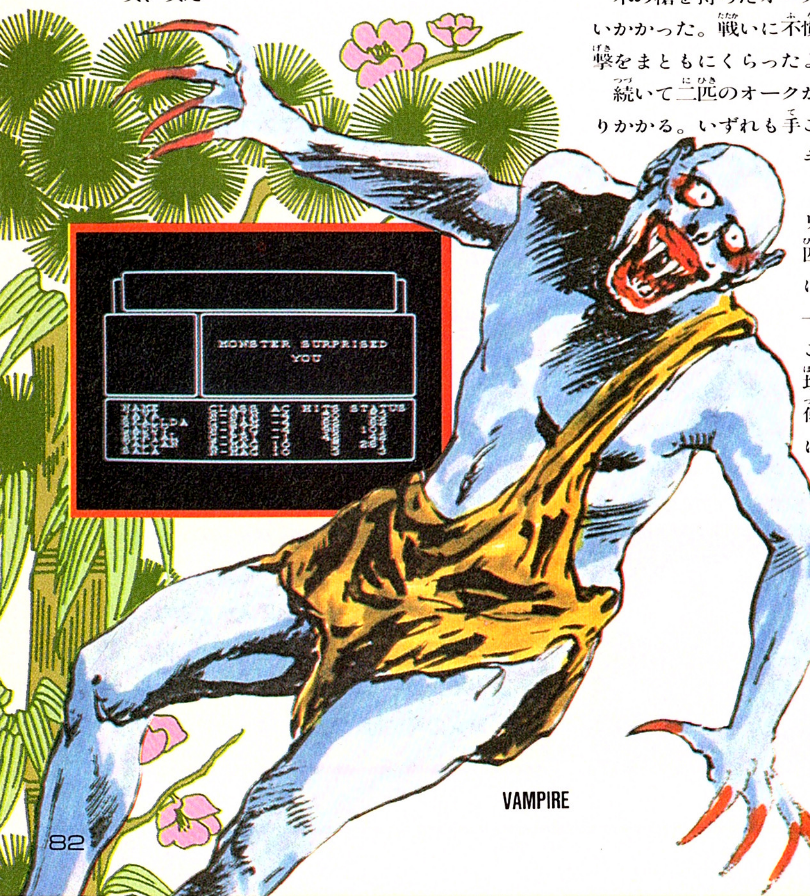
勝手な想像で涎を振りまきながらオーク・リーダーは戦士の肩口にある鎧の隙間に短剣を振りおろした。

血しぶきがあがり、手に反動が伝わってくる。手ごたえからして、かなりの傷を負わせた筈である。間髪を入れずもう一匹が棍棒で男を殴りつけた。

――死んだかな？

頭を殴打されてうつむき加減に仁王立ちした戦士の生死を確かめるため、リーダーは下から覗きこんだ。

頭に魔法の品らしいリングをつけたその男は眼を見開いたまま身じろぎひとつしない。



VAMPIRE

主な登場人物

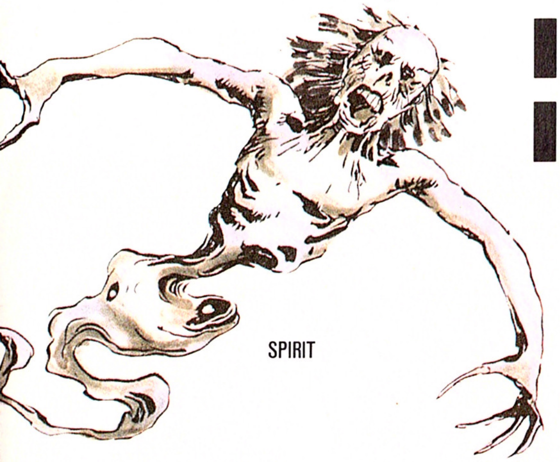
- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかりだ。善。
- ジャバ………パーティの一員。もとは盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……シルバー亡きあとのパーティの一員。謎の魔法使いだ。悪。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。迷宮の地下10階に住まうといわれている。

Wizardry

頭が割れたらしく額にだらりと赤い血が流れてきた。
――死んだ。
満足そうにうなずくと、オークは残りの後衛たちを襲うべく走り出そうとした。と、その時。
ぐぎゃっ。
後方、つまりやっつけた戦士たちの方向で短い叫び声があがった。リーダーが慌てて振り返る。
そこに見えたのは全身の無数の傷から鮮血を噴き出している仲間の一匹だった。いや、仲間といってもこのリーダーの目にはそうは映らなかっただろう。それはもうオークという原形をとどめてはいなかった。
オークの屍が倒れた。べちゃっと、水を含んだぼろ雑布を床に投げつけたような音が響き、首らしき部分が転げる。
“あっ、あにき兄貴っ”
今しがた一緒に戦士を片付けた一匹がすぐ横で叫んだ。まだ良く状況が呑み込めないリーダーは、はっとそちらに首を向ける。
仲間の怯えた姿が目に入ったのは一瞬だった。次の瞬間そのオークは地面に吸い込まれるかの如く潰れ、肉片と化した。凄まじい衝撃音が通路の空気を揺るがす。
殺したとばかり思っていた戦士――ガディが、剣を一振りしたのである。鍛え上げられた肉体から生み出された一撃は、脂だらけのオークの身体を斬るというより破砕したのだった。
「ああ痛え。奇襲とは参ったね」
そう呟きながらガディは剣をもう一振りし、べったりとついたオークの血糊を払った。そしてゆっくりと、その場に凝固しているオーク・リーダーに向き直った。
「肩の傷はお前だっけな」
ギキッ。



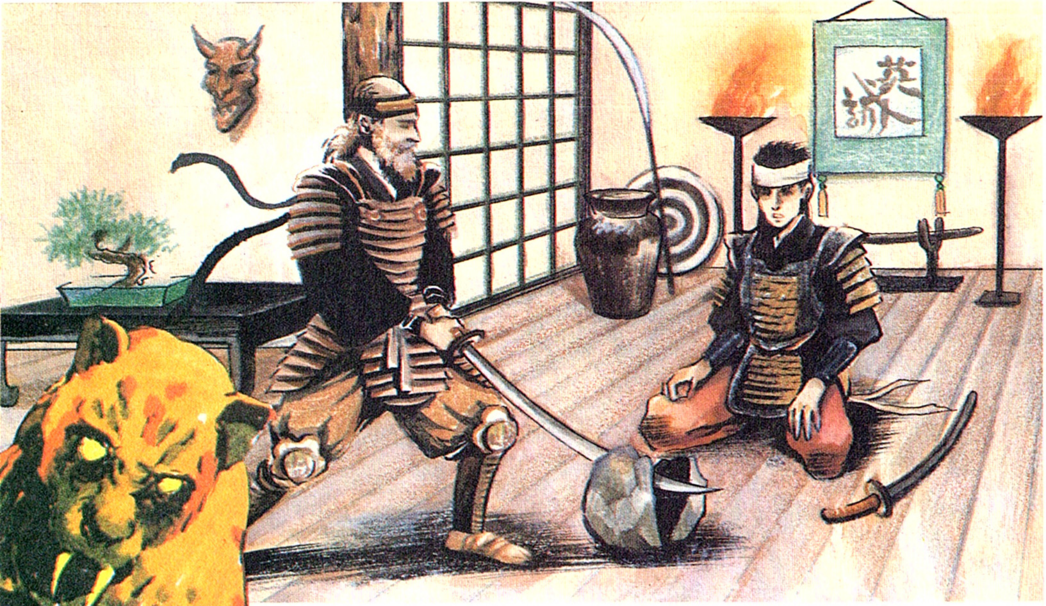
ORC


SPIRIT

声にならない叫びをあげて、オーク・リーダーは後ずさりする。この頭の弱いオークももういい加減自分たちがとんでもないパーティを襲ってしまったことに気がついていた。

二匹のオークに攻撃を受けたスカルダは、戦士の時の半分以下の働きしかしない肉体に不満を感じながらも、侍になって初めての戦いに興奮する自分を抑えるのに苦労していた。
――侍は“魂”で敵を斬る。
ジャバとガディの戦いぶりを見て思い出したのは、転職の道場でスカルダに侍の極意を授けてくれたサムライ・マスターの言葉であった。
うす寒い、板張りの道場でその言葉を聞いた時、スカルダは思わず苦笑しそうになった。
「笑い事ではないぞ、スカルダ。これこそ侍が侍たる所以なのだ。」
年老いてはいるが全身から、特にその眼から精気をみなぎらせたエルフのサムライ・マスターはそうスカルダをたしなめると、正座して向かいあう彼に剣を一本差し出した。
それはスカルダが今まで使ってきた剣のどれよりも細い、ゆるやかに湾曲した片刃の剣であった。
「この剣は？」
「面白い形だろう。日本刀といってな、侍の能力を最大限に引き出す剣なのだ」
「これが、ですか？」
スカルダは半信半疑で剣を手に取ってみた。刀身の細さの割には重量感があるが、通常の剣とは比べものにならない軽さである。短剣並みであった。


FLACK



侍スカルダに、いざ与えられん。妖刀村正の御加護を、魂の力を。



CAPY BARA

「美しいものですが破壊力は無さそうだ。何故これが最良の武器なのです？　鎧に触れただけで折れちまいそうな位頼りない」

「剣の重さと力で斬る。それが戦士の剣技だということをそなたは良く解っておるな？　だが侍はそうではない。侍は剣を通じて放出される“気”、すなわち魂でものを断ち切るのだ」

サムライ・マスターは立ち上がると、道場の隅に置かれた人の頭大の石を軽々とスカルダの前まで運んできた。

「そなたにこの石を斬ることができるかな？」

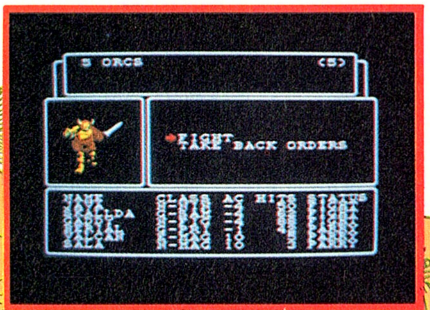
スカルダは光沢を帯びた固そうな石をまじまじと見つめた。

「いつも使う剣なら砕くことはできます。しかし剣の刃はつぶれて使いものにならなくなるでしょうよ。ましてこんな剣では……」

「良く見ておけ」

そう言って彼はスカルダから刀を受け取ると、ついと上段に構えた。

その時、スカルダは急に耳鳴りを覚えた。道場の空気が張りつめてきている。その圧迫感は明らかにサムライ・マスターの発するものだった。数秒後、緊張が頂点に達すると同時に、サムライ・マスターの口から鋭い呼気がもれる。



やっ。

スカルダには彼の振り下ろす刀が白く光ったように見えた。閃光が石の上を稲妻のように疾る。

石は音もなく、ゆっくりと左右に割れて倒れた。

サムライ・マスターが刀を鞘に収める音がするまで、スカルダは放心したように二つになった石を見つめていた。

石はまるで自らの意志で割れたかの如く、静かに転がっている。切り口は磨きあげたように滑らかな、完璧な平面であった。また、直接床に置いたにもかかわらず、石の下の床には傷一つついてはいない。

もしスカルダが同様に斬りつけていたら、石は無数の石片になって飛び散り、床にも大きな損傷を与えていただろう。

「凄い……これが“気”なのですか？」彼は石の切断面を指でなぞりながら呟いた。

「そうだ。この力を使いこなす故に侍は最強の戦闘能力を持つと言われる。それに慣れてくれば」サムライ・マスターは壁を指差した。

壁も床と同じく板張りで、スカルダには読めない奇妙な字の書かれた巻物や白い鬼の面が飾ってある。

「こんなこともできる」

彼はいきなり刀を抜き払い、再び鞘に戻した。この間実にまばたき程度の時間しか要していない。

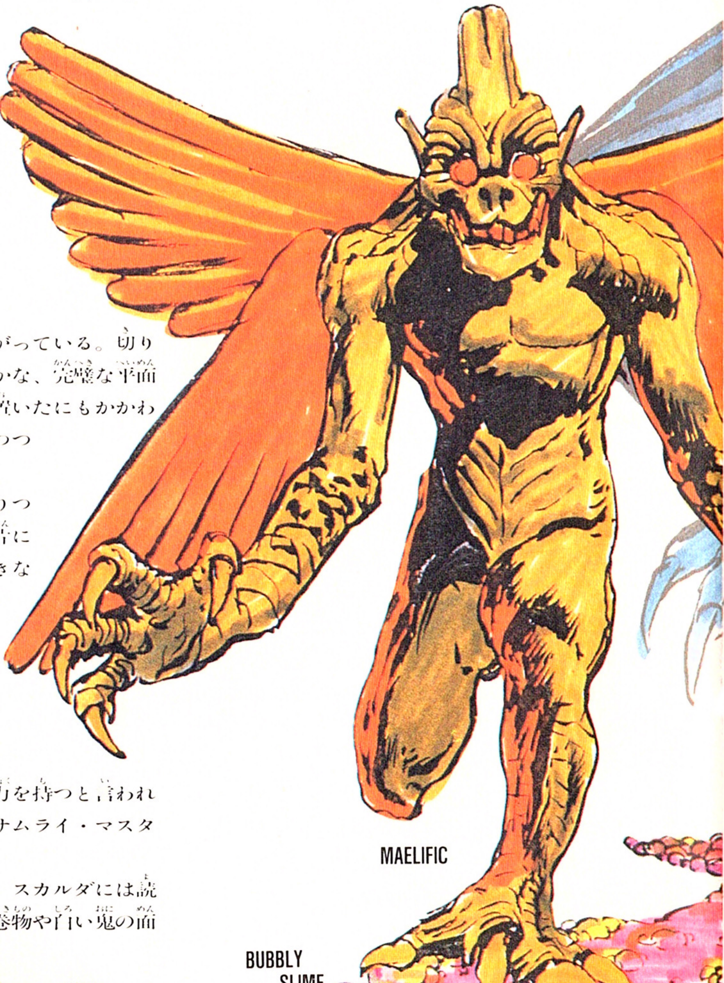
と、唐突に鬼の面――般若の面が真っ二つに裂けた。一瞬遅れて面を吊っていた紐が切れ、床に落ちた面が乾いた音をたてる。

スカルダは息を呑んだ。距離にして６ｍ以上も離れた位置から、このサムライ・マスターは面を断ち割ったのだ。

「これは居合といってな。まさに侍の技の集大成といえるものだ。そうそう簡単にできるようにはなれんぞ。まずは修業だ」

それから日没近くまで、スカルダは侍として必要な筋肉の鍛練と精神の修養を休みなしに続けたのだった。

転職に要する日数がわずか一日というのはいかにも短い気がするが、実際はそうではな



MAELIFIC



BUBBLY SLIME

い。８つの職業それぞれに設けられた道場は全て特殊な魔法の力場の中にあり、ここでは時間の進み方が極端に遅くなる。つまり短時間ではあっても実質的に何ヶ月分もの修業を積むことが可能となるのである。

　従って道場内で訓練をする者にとってはその一日が異常に長い。精神的・肉体的に転職の資格を満たしていない者では、とてもそのクラスの過酷な修業が長時間連続するのに耐えられないのである。転職について厳しい能力制限があるのも仕方のないことだった。

　そして、転職を遂げた者は例外なくその急激な肉体の変化によって四、五歳は老けてしまう。もし高齢者が転職したとすればそのまま老衰死することもあるのだ。能力の低下に加えてこのデメリットがあるため、女はもちろん男でも転職を希望する者は少なかった。

　それでもスカルダがあえて侍への道を選んだのは、サムライ・マスターの見せた圧倒的な剣技を身につけるために他ならなかった。





　今、スカルダは道場で幾度となく繰り返した素振りを思い浮かべながら、自分を襲ったオークの一匹に剣先を向けた。

　均一な速度で大きく息を吸い込み、ためる。心の内から雑念を追い払うべく、剣の切っ先に視点を置く。当然その先には仕留めた筈の相手に剣を向けられて仰天しているオークがいるのだが、スカルダの目には入っていない。

　心が静まるにつれて、肉体の奥底からじわじわと力が張ってきた。はじめに両足、次に腹部から胸筋、両腕そして首筋までがその力で満たされる。

　しゅっ。

　鋭い擦過音を発しつつ、スカルダは全てのエネルギーを剣に集中させ、振り下ろした。一瞬、目の前が真っ白になる。剣から己の"気"がほとばしったのだ。剣を構えてから約一秒弱である。

　網膜に焼きついた白光が徐々に薄れていく。その時スカルダは時間が普段の10分の１程の速さで進んでいるように思えた。見えるもの全てが緩慢に動いているのだ。

　表情の凍りついたオークが身体の中央から裂けて、ゆっくりと左右に広がりながら倒れていく。それまでオークがいた空間は、切断面から噴き上がった血煙がどす黒い霧となって次第にその濃度を増していった。

　それらがスローモーに見えるのは、"気"の圧縮によって一時的にスカルダの感覚が研ぎ澄まされたからだった。

　急激に時間感覚が元に戻った。左右に別れたオークの右半身と左半身がほぼ同時に石の床に叩きつけられる。丁度足の裏を関節のようにくっつけて、そのオークの屍はきれいに開がった。そこに噴出した血液が盛大に降り注ぐ。

　——斬れた。

　彼は心の中で快哉を叫んでいた。動きが鈍く外皮も軟らかい最低の怪物が相手とはいえ、侍の極意である"気"で斬り殺せたのである。

　その場にはこれで都合三体のオークの死体が転がっていた。

　戦士のガディによってぐずぐずの肉片に変えられたものと、侍のスカルダにひらきにされたもの。そして最初に全身を切り裂かれていた屍。これはもちろん忍者としては初陣のジャバの仕業である。何と言っても元盗賊、手が早い。

　あっという間に二匹になったオークは前衛三人に取り囲まれた形で、金縛りにあったように立ちすくんでいた。恐怖のあまり身動きが取れないのである。

　オークは下等だが、スライムのように死を恐れるだけの知能すらないモンスターとは異なる。勝ち目のない戦いを避ける分別は持っていた。

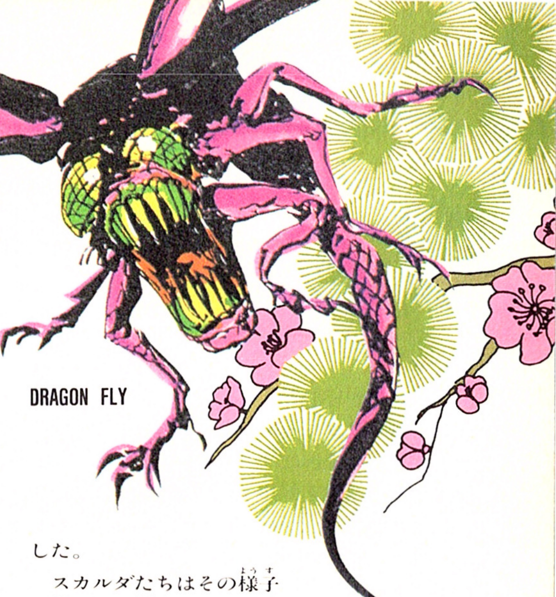
　残っているのはオーク・リーダーと、最初にスカルダたちを襲おうと持ちかけてきた奴である。二匹は背中合わせになって、震えながら悲鳴を上げていた。

"何が新参者だ！　こいつら強いぞ"リーダーがもう一匹を責める。

"あ、謝ってみよう。もしかして許してくれるかも……"

"そそそ、そうだな、善の連中ならきっと"

二匹は武器を放り出すと、その場にひれ伏した。



　スカルダたちはその様子を冷ややかに眺めていた。オークたちの言葉は理解できないが、降伏したのは明らかである。いつもなら善のパーティである彼らは戦意のないモンスターに戦いを仕掛けたりはしない。

　だが、今の戦闘ではオークが先に襲ってきたのである。肩に傷を負わされたガディはかなり腹を立てていた。

「どうする、スカルダ。こいつら戦う気がねえみたいだけどよ」ジャバがオークの背を足でこづきながら尋ねた。

「俺たちはともかく、痛い目にあったガディは納得がいかんだろうな」とスカルダ。

「もちろん」ガディは今にも切りつけそうな雰囲気で剣をもて遊んでいる。

「どうせディオスでも充分治せる傷だろう。すぐに唱えてやるから許してやらんか。無抵抗の者を殺すのは性に合わん」ベリアルがガディをなだめる。善の僧侶だけあって、己の戒律に反する殺生は毛嫌いしているのである。

　スカルダが剣を収めた。

「俺もベリアルと同意見だな。オークなんぞ殺しても足しにはならないだろう。後味が悪いだけだ」

　こうなるとガディもこだわる方ではない。オーク・リーダーの傍にしゃがみこんで、まだひれ伏したままの頭を軽く殴りつ





けると、

「運が良かったぞ、おまえ」

と囁いて立ち上がった。

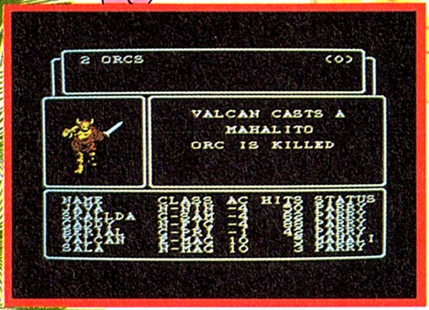
どうやらそれだけで逃がしてくれそうだと気がついた二匹は、スカルダたちの気嫌をうかがうようにゆっくり立ち上がると、前方の暗闇の中へ走り出そうとした。

その瞬間。

突如としてオレンジ色の炎の渦がオークたちの四方に巻き起こった。

——マハリト!?

それは魔法使いの大炎の呪文・マハリトに間違いなかった。炎の中で苦悶する二匹のオークの影が見える。その影が崩れ落ちたとたん、瞬時に魔法の猛火も消え失せた。



「振り返ったスカルダの目に入ったのは、氷のように冷たい眼だけをのぞかせたバルカンの姿だった。

筆者あとがき

あとがきをお待かねの皆さま、久しぶりに戻ってまいりました。

いやはや、このウィザードリィ小説もはや四回目。第一回がギルガメッシュの酒場だけで終ってしまい、加えて第二回も冒険者の宿と町外れでおしまいと、かなり過激にゆっくりしたストーリー展開となっちゃってたけど、今回でようやく怪物との戦いまでこぎつけたってとこね。といってもオークなんて雑魚の中のザコですが。

しっかしいつの間にか毎号連載になっちゃって、書き手としてはこれでなかなか大変なのだ。ストーリーの骨子はもう完結まで考えてあるし、その点に関しては全然問題はない。でもそれが毎回限られた文章量で区切られるとなると話は別になってくる。つまり、その回のストーリー(400字詰原稿用紙で15、6枚程度)の中で必ず見せ場ってものを作ってかなきゃならないわけ。作ってないって(笑)。

ま、見せ場とはいかないまでも、中途半端な切れ方をしないように話を進めなきゃならないから、どうしても展開が遅くなるんだよねー。ということですので今回初めて読む人、まだほとんど話は先に行ってません。今からでも遅くないから、どーせ話がわかんねーやなんていわないで読んどくように。

ところで今回は珍しく主人公・スカルダが目立ったけど、いかがなもんでしょう。何せ前回まではほとんど主役らしいことをしなかったもんだから、ジャバやサラといったアクの強いキャラばっかりが人気者になっちゃってスカルダには以顔絵ひとつ送られてこない。こんな可哀想な主人公もなかなかいるもんじゃありませんぜ。あんまり不幸なんで活躍させたものの、次回あたりはま〜た他のキャラのほうが目立ちそうな気配。リーダーってのはまとめ役だからしょうがないかな、うん。

いよいよ次は迷宮の中層へ……辿り着けるか否か、乞う御期待!

(ベニー松山)

●御感想をお待ちします。

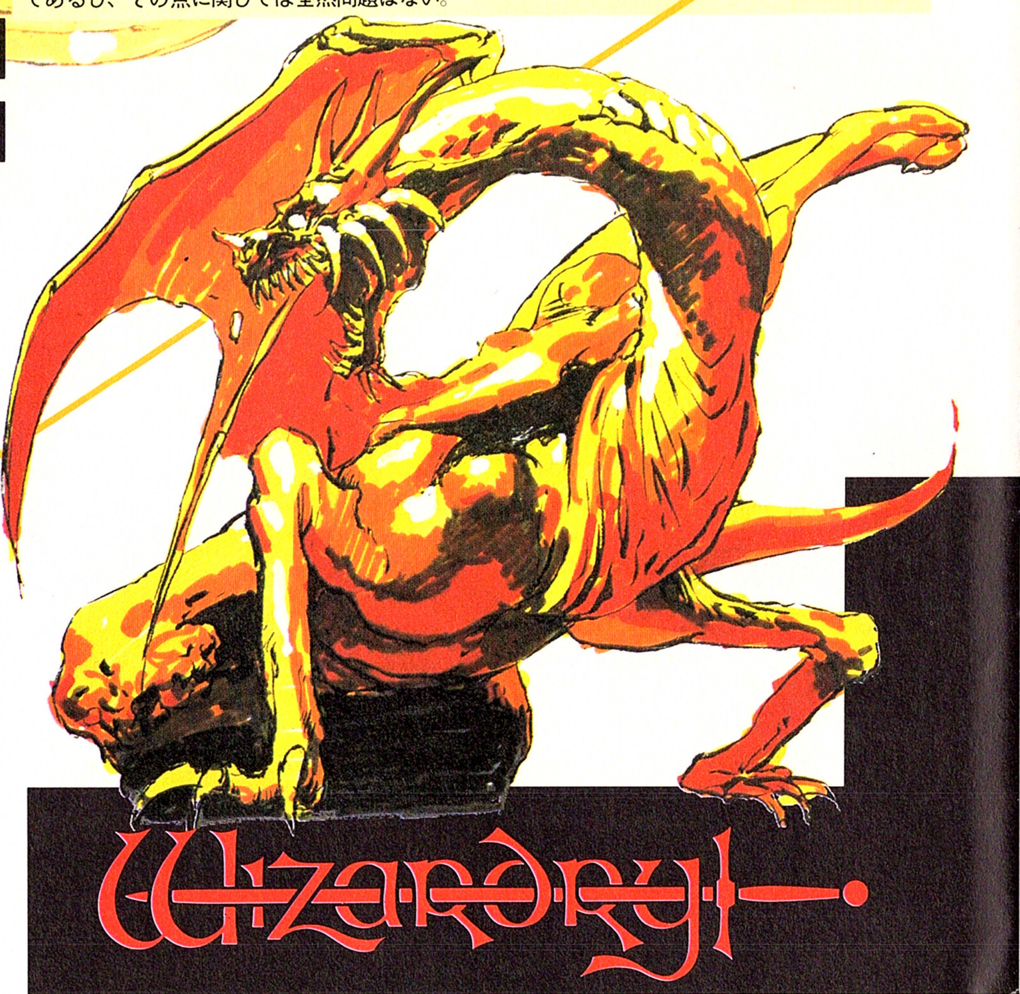


▲福岡県・杉本泉さんより

小説ウィザードリー「隣り合わせの灰と青春」を御愛読いただき、ありがとうございます。

皆さまの御声援をいただき、同小説も回を重ねてまいりました。より一層内容を充実させるため広く御意見、御感想をお待ちします。

ファミコン必勝本編集部
小説感想係まで。



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

➡はい
いいえ

➡いいえ
はい

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

世界中の皆さんのお便より（香港から来たもん）を読んでると「ドラクエIIIが終ったので、ウィザードリィーを始めました」とのお声が多い。ウィズをドラクエIV替わりにプレイするとはけしからん。ドラクエ0、つまり古典にいそしむつもりで、高尚にお楽しみを。では、一句。盗賊と行ってみたいな潮干狩り。

J-25 電池の寿命はいつまでですか

●はじめまして、僕はこの春高校を卒業した18歳のウィズファンです。実はこのたび、めでたく中国留学が決定して、2年ほど日本を留守にすることになりました。

ウィザードリィのつづきがやれなくなるのも残念なのですが、それよりもっと気がかりなことがあります。それはバッテリーの寿命です。

バックアップ用のバッテリーって、いったいどれくらいもつのですか？

せっかく苦労して育てたパーティなのに、もし帰国した時に電池切れで消えてしまっていたらと思うと、心配で心配で、夜もろくに眠れません。

兄に「何とかしてくれ」と頼んではありますが、物ぐさな兄のこと、きっと忘れてしまうに違いありません。

誰か、こんな僕を救ってください。お願い。

（愛知県・妖刀ムラマサ）

🐱一般的に最低保障期間が2年。でも実際は4～5年はもつのでは。とされてます。つまり、電池の寿命というのは、使用状況によって変わるものだということ。こんなに幅ができてしまうんですね。で、そういう人にはターボファイル（注）の御使用をおすすめします。中国の友だちにウィザードリィの楽しさを教えてあげるんだよ。もちろん中国語で。いってらっしゃい。気をつけて。

V-26 先生！何やってるんですか!?

●友だちの家でプレイして以来、ウィザードリィがやみつきになりました。私はドラスレも好きな少女です。

ところで、うちの組の先生ったら、「ファミコンなんてやるんじゃない。勉強をしろ、勉強を！」なんて言うのです。が、私は先生の弱味をつかんだのです。

――ここは放課後の学校。私はクラブの友達を待ってました。「一人でいてもつまんないから、図書室へ行こーっと」。そして音楽室の前を通り、図書室へと足を運んでいると、わずかながら音楽が聞こえてきました。…ん？…はて、どこかで聞いたような…。おお、これは「We Love Wizardry」！ ファミコン版ウィザードリィのＬＰじゃないのお。いったい誰が？ 私はグレーターデーモンの様子をうかがうような緊張を感じながらも、その音楽室をのぞきました……！

その瞬間、私はモンティノをかけられたほどの衝激を受けた。そうですあの担任の先生だったのです。しかも、「お。これは町の音楽。家でファミコンを通して聞くより、音楽室で聞く方がいいなあ……。」などと言ってるのであります。

私が呆然と突っ立っているのに先生は気づいたのか、そそくさと音楽室を出て行きました。

この先生、それ以来「ファミコンをするな」とは言わなくなったのは言うまでもありません。

（和歌山県・舞）

🐱先生。お立場はわかりますが、「ウィザードリィは人の上に人をつくらず、ただ20人のキャラをつくれるのみ」との名言もあります。ここはひとつ大人になって、先生も友の会にお便りを。最優先で採用しようかと思っております。いいよね、みんな。



◀大阪府・いかちょ

Z-27 ひと言だけ掲載ご勘弁を。

●ウィザードリィを買いたいのだが、買うと仕事ができなくなりそうで、買わないでいる。つらい。

（愛媛県・安藤智恵子）

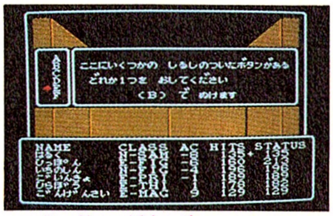
●🐱のついた文章はベニー松山さんが書いてるんですか？ あなたは誰？

（東京都・町屋のこ）

●てんいのゆびわ(RING of Movement)はあるが、てんいのかぶとが出ない。なーんだ、RINGって指輪だったのね。

（大阪府・野村勇三）

🐱みんないろいろ考えてるんだなあ。



▲8階、支えの盾売り場でございま～す？

Y-28 求む！支えの盾と7・8階の情報

●さて、皆さまからいただくお便りの最近のトレンドを分析してみますと、「支えの盾」が見つかりません、というのが目立ちます。高級品の「まもりの盾」は持っているのに……との意見が非常に多い。何を隠そう、かのベニー松山先生も、「昔、ひとつ持ってたけどロストした。あれが一番出にくいアイテムなんじゃないかな」と語っております。

そこで、解決の糸口……!!

ひょっとして、「支えの盾」は9階、10階では出ないのかも。5～8階の、われわれが普段行かない階にあるのではないか、との見方が関係者筋の間では強まってまいりました。「ブルーリボンを取ったら一気に9階へ行こう！」と口を酸っぱくして主張してきた本誌、またそれを読み9・10階のみのアイテム探しに明け暮れる読者諸兄への、天誅が下った。ま、いってみれば神のささやかなお怒りが、支えの盾を見つけにくくさせているのではないでしょうか？

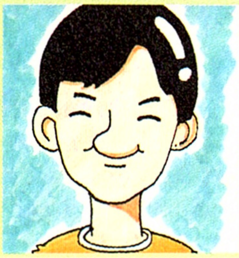
さて、ここまでくれば、一挙に全国2億6千万人の冒険者たちを5～8階に送り込み、支えの盾を獲得しようではありませんか？ と当会は主張します。ダークゾーン、魔法が効かないエリア、様々な苦労があろうとも、5～8（とりわけ7と8）階には未知のウィザードリィ体験、そして支えの盾を隠し持つモンスターとの戦いがきっと待っていることでしょう。

🐱で、そのへんの御報告を特に希望。あて先はファミコン必勝本編集部ウィザードリィ友の会「支えの盾」部会まで。経験値が3億7千万の山口県・村上君も8階に行ったことないんだって。そう、これを機会に5～8階にも行ってあげよう。

Wizardry

ターボファイルについて ウィザードリィのキャラクタ（最大20名）をセーブ・ロードできる装置のこと。約1年のサイクルで、使用する単三電池を交換すれば永久保存も可能。他のアスキーの新作ゲームにも使える。問い合わせ、(株)アスキー 直販ターボファイル係〈TEL(03)486－7114〉

ファイティングゴルフ



GAMER ベクトル山田

初めまして。燈台、じゃなくて東大で、けん玉ロボットをつくってる山田です。近頃はサルトルの実存主義に目ざめて、毎日左手でシミュレーションゲームをやっています。お便りもうれしいけど、パスカルも捨てがたい。

Q こんにちは。はじめて『テク道場』にはじめて手紙を出します。ゴルフ関係のゲームを誰よりも早く、マスターしたいと思いこのソフトを手に入れました。ところが、〝ガビーン〟どのクラブがどのくらい飛ぶのかサッパリわかりましぇんって。できれば、選手4人の飛距離と誰が一番やりやすいのか教えて!! ＰＳ—ちなみにボクはパンチラ・エリが好きです。

山梨県・ランチョン西山

選手によって、当然攻め方が違うんだよ!

A 春は出会いの季節。君はもう新しい友達に出会えたかな。僕が出会ったのは、この「ファイティングゴルフ」。4人の選手の中では、プリティーエリがグラフィックもよく気に入ってるんだ。でも飛距離が短かい! ダイナミックに飛ばしたい人は、ジャンボを選ぼう。飛ばせる選手程、操作がムズい。この操作は次にまわして、まずはクラブと飛距離の関係を見てみよう。選手別にしてあるからね。

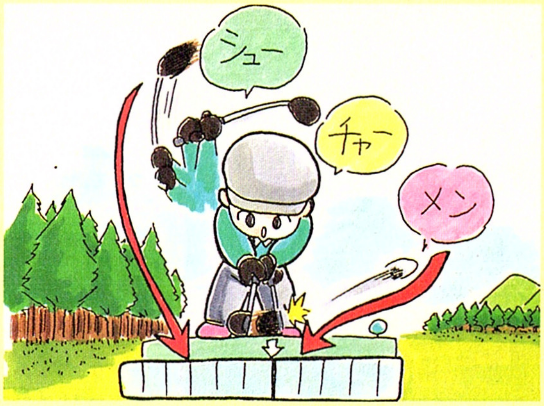
	エリ	ジャンボ	トミー	チョースケ
1W	240	280	270	255
3W	220	250	240	225
4W	200	230	220	210
1I	195	230	220	210
3I	180	200	195	185
4I	165	190	180	170
5I	155	180	170	160
6I	140	160	150	145
7I	130	150	140	135
8I	110	130	120	115
9I	100	120	110	105
PW	90	100	95	90
SW	80	90	85	80
PT				

Q 私、今年から、うれしはずかしの女子高生♡ でも、女子校なんでこれから3年間は男っけナシ!! 誰か文通しま…、あっコーナーが違ってましたね。それに、私にはバーディ・トミィ君がいるっ♡ 一生懸命やってるんだけど私のトミィったらスイングがヘタなの。コーチしてチョ東京-J。

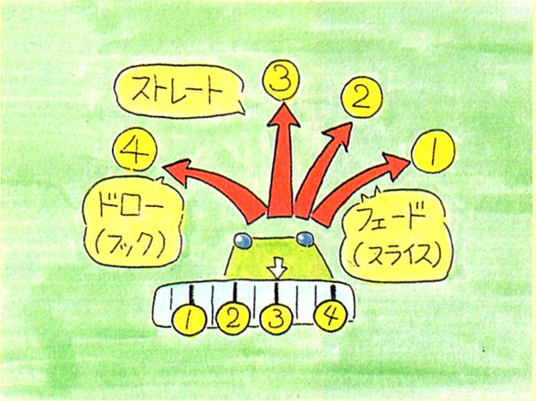
まずは、スイングだ!!

A クラウジスの定理から、エントロピーは増大する方向にむかうわけだ。だからまず、スイングを練習しよう。スイング動作はⒶボタンを3回押すんだけど、この3回が「チャー・シュー・メン」のかけ声にぴったり会うんだ。「チャー」でスイング動作に入る。クラブを振り上げ始めるわけだね。そして「シュー」でクラブを振り降ろし始める。エネルギー保存則より、クラブの位置エネルギーが高い程、ボールに与える運動エネルギーは大きいわけね。簡単に言うと、クラブを高く振りあげた方がいいってことだ。そして「メン」でインパクト。つまりボールを打つ。インパクトのタイミングで、球種を変えられる。イラストを見てね。





Ⓐボタンを一回押すと、メモリが左に動き始める。飛距離の大きい選手ほど、この動きが早いから、もう一度Ⓐボタンを押してスイングトップの位置を決めるのが難しい。フルパワーで打つのがスゴク難しくなるとゆーワケだっ!!

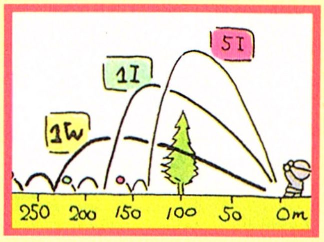


球種はインパクトの位置で決まる。その時に、十字ボタンの上を押しながら打つと高いボール。下を押しながら打つと低いボールになるぞ! 高いボールは木を越えるのに使うが、風の影響をうけやすい。低いボールはその逆になるのだ

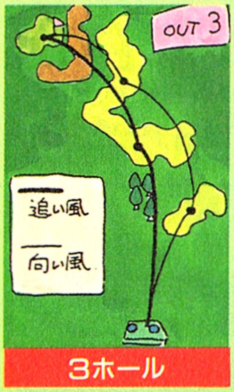
Q 「ファイティングゴルフ」はスッゴクおもしろいですねェ〜！ 毎日のように兄キとプレイして楽しんでます。でも、兄キとプレイヤーの取り合いをしてトミーが選べても、アメリカンコースの3Hと16Hで負けてしまいます。どうすれば勝てるのか教えてくださいませ！ 長野県 K・H

風によって、攻めるかどうかを決断しよう!!

A アメリカコースの3Hと16Hはよく似ているね。木がじゃまなんだ。これはバッキンガムのπ定理から、仕方のないことなんだ。1Wは弾道が低く、ティーショットは攻め方が難しくなる。追い風では攻めて、向い風では一度きざむ必要があるんだ。



↑クラブによって飛び方が違うぞ。1Wは木に当りやすいけど、飛距離は1番。1Ｉは木を越えるけど、飛ばない



3ホール



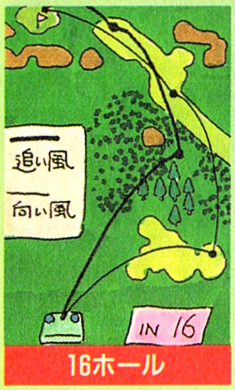
❶風がフォローなら奥のフェアウエイを狙っていこう！ 木の間をヌケるように打てば、フェアウエイを確実にキープできるぞ。向い風なら無理せずにきざんでいけっ!!



❷アプローチショットは2オン狙いで、手前のバンカーにつかまらないように打て！ ただし、いきおい良すぎてオーバーしないようにバックスピンはかけておこう!!



❸2オンしたからにはバーディーは絶対に欲しい。芝目を良くよんで、落ちついてバーディーを狙おう！ 距離がありすぎる場合はしかたがないので着実によせること!!



16ホール



❹9Mぐらいの強いフォローの風なら、奥のフェアウエイを狙ってもいいだろう。それ以下の風力の場合は手前のフェアウエイに落していったほうがいいかもしれない！



❺セカンドショットは第1打の飛距離をばんかいするぐらいの気もちで、思いっきり打っていこう！ トーゼン次のショットも考えて、フェアウエイをキープしよう!!



❻アプローチショットで気をつけることはグリーン左下のバンカーだ。ライトバンカーならチップインも狙えるが、ココはハードバンカーなので入れると苦しいぞっ!!

Q おう。わしをのっけてくれるんかい。ゴルフは楽しませてもろうとるけどのー、まだホールインワンがとれんのや。ちょっと教えてみい。兵庫・加古時志夫

ホールインワンは可能

A 穴の大きさよりゴルフボールの方が小さいから、物理的には可能だよ。ただし、1Wで打って届く範囲内でね。このことは、アインシュタインの相対性理論からも導くことができる。つまりは、いかに打つかが問題なんだね。(非常に問題のような気もするけど）ホールインワンできそうなホールは、4H・165Y、6H・220Y、13H・230Y、17H・170Yの4つだ。具体的に見ていこう。まず4H。エリなら4Ｉでぴったり。ジャンボなら6Ｉでも大丈夫。バックスピンをかけずに、右からフックさせよう。6Hは少し難しいね。手前に池があって、転がせないからね。13Hはトミーなら4Wぐらい。4Hと同じ感じで。17Hは簡単。まっすぐに打てばいいんだ。クラブを少し短かめにしてグリーン上を転がす。これがホールインワンのコツじゃないかな。では、頑張ってね。



↑13H・230Y。4Wでフックさせよう。グリーン上では、予想以上に転がるぞ！



↑見事にホールインワン。プラクティスモードで何回も練習することが大切だ！

PC Engine CLUB

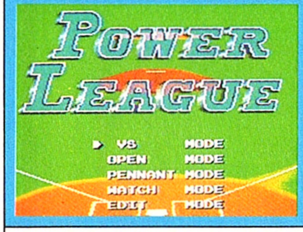
ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.9

ちょっとした機会があって、CD－ROMのゲームを見ることができたんだけど、これがすっげえのなんの！　まだ詳しいことはいえないんだけど、CDというだけあって音声合成とかプログラムされた音楽じゃない！　ナマの声や本物の演奏を使うことができるんだよね。こりゃあ迫力モンだぜ。年内中には発売されるので、それまでにお金を貯めておかなくっちゃね！

パワーリーグ

文／ターミネーター辻



■ハドソン
■6月中旬発売予定
■価格未定

音声合成の迫力がスッゴイ！

最初に言っておきますが、これはハドソンの野球ゲームでっす。前にやったナムコのとは違うから注意してね。まあ、それぐらい野球ゲームっていうのはおもしろいって事なんだけどね。内容は、まず音声合成の迫力がスゴイ。ファミコンのムリヤリ音声に似せているっていうんじゃなく、ちゃんとした声になっているんだ。それに、キャラクターがリアル！　なにしろ動きはアニメーターに書かせて、ちゃんとコマを割っているんだからねえ。ピッチャーも投げ方が違うんだぞっ！

真上から見るアングルは慣れが必要だね。

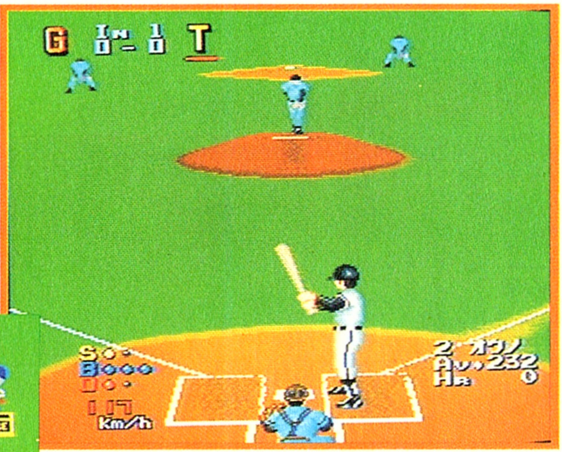
このハドソンの野球ゲームが他とどう違うかっていうと、なんといっても真上からのアングルにつきてしまうね。他の所はほとんどいままでにあった野球ゲームと同じだ。打ったり投げたりのコントローラ（パッド）操作は変わらない。要は打った後なのだ。カキーン！　と打つと画面はだいたい内野の大きさが入るぐらいになる。そこで打った球を、真上から見た選手（なんかほとんど丸い物体）が追いかけて取るようになるんだ。これはちょっと慣れるまで大変かも知れない。しかし感覚的にはグラウンドが狭いので、守備は簡単になってるみたいだ。その分バカスカ打てるゲームになってるけどね。そう、やっぱり野球は打たなきゃおもしろくもなんともないもんね。打てる打てると言ったって、ピッチャーがアホというわけじゃないよ。球種だってカーブ、シュートはもちろんのこと、フォークにはやりのスプリットフィンガーファストボール（SFF）だって投げられるんだから。よーするに、打ちやすく、守りやすいのがこのパワーリーグの特徴なんだね。



▲外人さんもいる。ちゃんと肌も白いし金髪だ



▲これも助っ人ガイジン。褐色のハダが力強いぜ



▲これが打席に立った時の状態。ピッチャーが選手によって普通に投げたり、アンダースローになったりするのだ。もちろん左投手もいる。スムーズな動きはなかなかのもの

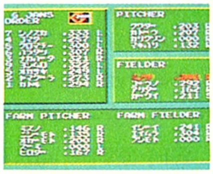


◀リーグが2つあって各リーグに6チームずつ、計12の球団があるんだ。この他にも、ペナントで優勝するとハドソンオリジナルのチームと対戦できるようになってるぞ

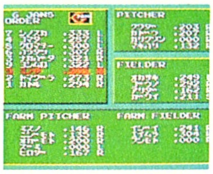
モード	内容
VS	パッドを買えば友達と遊ぶこともできる。
OPEN	オープン戦。セ、パの球団と戦えるようになっている。
PENNANT	まず選んだリーグ内のチームを破り、そのあと優勝を決める。
WATCH	コンピュータ同士の戦いを、ボーっと見れる。
EDIT	→右を見てね。

EDITでチーム構成を変える

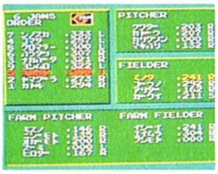
パワーリーグのもう一つの特徴は選手層の厚さだ。1軍の、試合に出られる選手以外にも、2軍（ファーム）にいる選手もいる。つまり、相手のチームによって打順を変えたり、控えの選手をファームの選手と入れ換えていくことによって、チームの構成を変えていくことができるようになってるんだね。これはなかなかいいアイデアだ。それだけ選手層が厚くなるから、強肩の選手だけで外野を固めたり、左打者で打線を揃えたりできるぞ。



◀まず持ってきたい選手をクリックするんだね



◀選手が入れ替わる



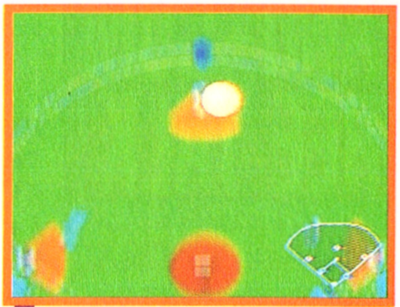
◀次にはずしたい選手をクリックすると



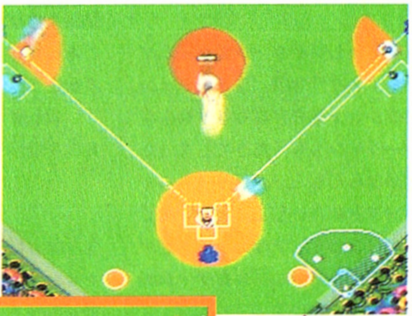
◀こうやって自分のオーダーを作るのだ

フライを取るのが難しいかも!?

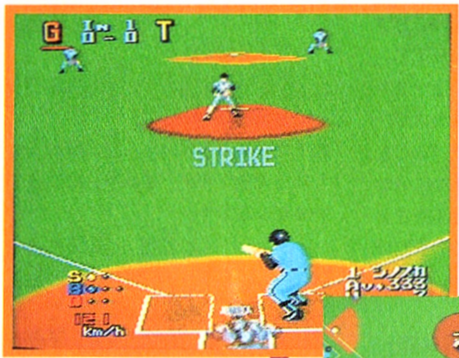
打った後の守備画面はボールを中心に動いていく。まあ、これって守備が難しくなるわけじゃないので、慣れちゃえばいいんだよね。守りは前にも言った通り簡単なんだから。しかし、困るのがフライなんだよ。ボールがたかーく上がると、カゲが消えちゃうので、どこらへんに落ちるのかちょっとつかみにくい。このへんが難点かもね。



▲外野フライの時は右下の表示を見ながら外野手を動かす。これは慣れないと、ちょっとタイヘンだね



▶今度はフライだ!! ファミスタのようにカゲを追うやり方はあまりできない。ボールがドンドン大きくなっていく……



▲いきなりバントをしようとしたけどはずれてしまった。ストライク！ は表示とともに音声合成の声で知らされる。このように審判の声はすべて音声合成になっている



◀いきなりなさけないピッチャーゴロになってしまった。守備はわりと楽なんだよね



◀パコンと打つとこの画面に切り替わる。真上から見て、キャラを動かすのだ。表示しきれない外野は右下をみながら動かすようになる。ボールの飛ぶ方向・軸線が、真上から見てるのですぐにわかるのはいいんだけど…

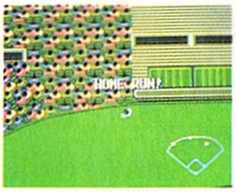


◀なんとかキャッチしたぞ。真上からみているので、軸線はわかるんだけど、どこに落ちるかわからないんだよ

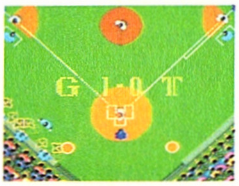


▶試合終了。このスコアボードは攻撃が終わるたびに表示されるぞ。試合時間なども表示される予定だ

ホームラン!!

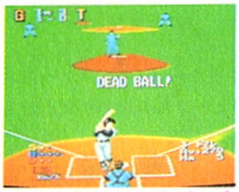


▶外野席に球が吸い込まれればホームラン。上から見るのってなんかヘン



◀各球団によって応援席の対応が違うぞ。Gは団旗。Tだと花吹雪だって

いてっデッドボールだっ



▶よけきれないとこのように背中に当たる。ううっ……いたそう



◀あーあ、うずくまってしまった。残念(?)ながら乱闘はありましぇん

結果はスポーツニュースで!!

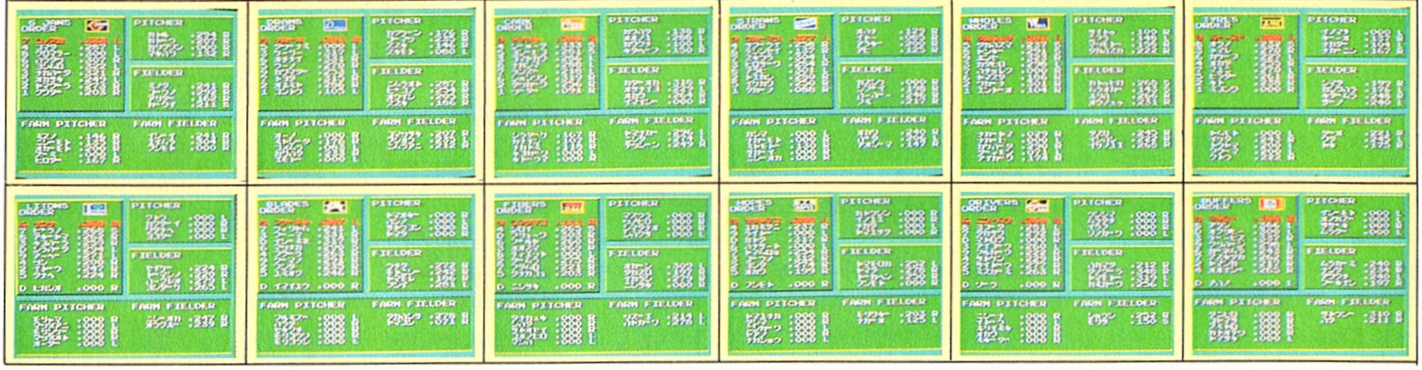
ゲームが終了すると、スポーツニュースで細かい結果が見られる。ペナントの場合、ここでパスワードの表示があるらしいんだけどね。次にそのパスワードを入れれば勝ったチーム以外のチームと対戦するようになるんだ。で、全チームに勝つとリーグ優勝になって、他のリーグの優勝チームと争うことになる。そして、それに勝つと13番目のハドソンオリジナルのチームと戦うことになるんだって。そのチームに勝つと完全制覇となるんだってさ。

下のアナウンサー、プロ野球ニュースより、NC9って感じじゃない？



全12球団メンバー表

これが使える選手のすべてだ。新しく入った選手などはデータがないので打者なら打率ゼロになっている。まだ開発中だということなので新しくなるかもしれないけどね。どれを選ぶかはキミの好みだぞ！



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリー・トーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです!!

地名には関係ないんだけどニカラグアの大統領の名前はオルテガっていうそうですよ。この前にゅーすでいってました。

(鳥取県・村上俊一)

▶そういえばオルテガのほうが勝つこともあるんだって。すごくひくい確率らしいけどね。目撃した人がいましたらぜひともご一報ください。

(ヒラ坊)

ベニー松山よ。おまえにプロレスを語るしかくはない。ボケ。

(香川県・宮崎正敏・14歳)

▶ベニーさーん。正敏くんがお怒りですよー! ボケはわかるけど。

(マッキー)

キャプテン翼っておもしろいね。ところで、私は同人誌のほうのキャプ翼を見たことがあるのだ! と、とても口に出して言えたものではない……。

(神奈川県・山口まゆみ・18歳)

▶参考のためにちょっくら見せてほしいもんでござる。

(ベニー松山くん)

9800円のソフトがこのごろ出ていますがそんな値段ではとても買えません。メーカーの売る相手は大人の人だけですか? ほしいけど一年待ちます。

(福岡市・古後慶子・11歳)

▶確かに高いと思います。でもよほど自信がないとあの値段はつけられませんよね。

(マッキー)

ドラクエIIIをおわってするものがないから○○○○○○○○○○をやった。そして5分経過。腹が立ってかべに投げたくなった。××××はおもしろくないカセットばっかつくって、もうやめてほしい! 某大手おもちゃメーカーのことだよ!

(京都府・藤原学・14歳)

▶たしかにひどいソフトもありますね。

(スッシー保坂)

そろそろ新しいパターンのゲームができてもよさそうな頃。シューティングもアクションもRPGもAVGもシミュレーションももうあきてしまった。なんとかならんもんか。新ハードつくってもソフトがたいしたことないんじゃ意味ありません。アルカノイドとかパックマニアとかシンプルなゲームがいいんではないかい?

(練馬区・八木沢剛)

▶なんかいいアイデアがあったらおくってくれや。メーカーに売りこんでやってもいいぞ。

(ハルク)

大阪市の高尾純子サン。あなたはすばらしい人だわ。男塾ばんざあい!

(練馬区・西川良子・14歳)

▶今号も高尾は「男塾をヨロシク!」なんて書いてきょった。なーにを考えてるんだあ?

(ヒラ坊)

スーマリ3がでるっ! もうドラクエIIIだけでパニックだったのに……。また地獄がはじまってしまう。今年、中3うかうか遊んでられませんわ。

(栃木県・吉田貴美代・14歳)

▶遊ぶときは遊ぶ! 勉強するときは勉強する! これっきゃないぜ。ワッハハハ……とはいえ。

(ハルク)

Vol. 7でひきょうな手でのった室崎です。この前の記事にはまちがいがありました。草ちゃんじゃなくて草ちゃんです。

(和歌山県・室崎晃一・14歳)

▶あー。室崎にはまけた!

(井)

ドラクエIIIのあと、どのゲームを買おうかまよってしまう。ディープダンジョンはちょうど出産予定あたりだしめぞん一刻は本当に5月に出るのかわからないし、やっぱりドラクエIIIでキャラ育てしているしかないのでしょうか……。

(北海道・三島聖子・主婦)

▶お願いですから胎教にいいゲームやってくださいね。ウィザードリィなんかやっちゃだめですよ。ホント。

(マッキー)

超大技があって今回は載せられないとあったけどやはり口どめされたんですか?

(兵庫県・川久保学・14歳)

▶自主規制ですね。ぐふっ。

(ハルク)

本誌とは関係ないのですが、あの「ファミッ子大作戦」に不満があります。番組の中で取りあつかっているソフトはいつも同じものばかり。まあスポンサーの関係上しかたないのだけれどちょっとねえ……。そこで必本の偉大なゲーマーの方々からひとことふたことみことぐらい番組に抗議していただければ多少マシになるのではないでしょうか。橋本くんを通じて……。

(大阪府・小西孝昇)

▶たしかにたしかに。

(ヒラ坊)

毎号毎号、ネタがのってるやつがいる。鈴木正明!こんなことに夢中になってるんじゃやねえぞー。

(茨城県・磯野将章・14歳)

▶鈴木は投稿に青春をかける男だぞ。

(ハルク)

井さんに一言。ストーンズなんかよりビートルズの方がぜんぜんいいですよ。

(群馬県・鈴木正明・17歳)

▶噂をすれば現れる鈴木である。

(井)

vol. 8のドラクエ報道に関する記事を読んで僕も同じ意見だった。家から10分ぐらいの所に中古ファミコン・ショップがあるが、そこで〝最後までおしえる〟などという本が売っていた。ちょうどドラクエIIIで少しつまづいていたところだったので買おうか迷った。結局お金もなくて買わなかったが、本当にあのとき買わなくてよかったと思う。

(台東区・大隅直樹・15歳)

▶でしょ。次の方どーぞ。

(ヒラ坊)

インフォメーションにとりあげられていた〝ドラクエ報道〟のことを読んで感動しました。私も最初のころはもう少しだしても何の問題はないんじゃないか……などと思っていました。でも、よく考えれば、まだ手に入れられない人もいるし、そこまでのせちゃうとゲームとしてのおもしろさをこわすことになるのではとつくづく思いました。必本のいってることはぜったいあってる!!と思います。

(川崎市・ぎっちょん吉田・15歳)

▶というような意見をたくさんいただき、とてもうれしかった。うれしくてたまんねえぞー。20才過ぎたら飲みにつれてってやるからな。

(ハルク)

ドラクエIIIもずいぶん前に終わってしまって今なぜか「きね子」にこっているところです。

(足立区・岡田礼子)

▶なにをかくそうFS⑳きね子完全必勝本はボクと自駄松さんの共作で、かくれた名作といわれています。本屋の片隅で売れのこっていたら買ってやってくださいませ。ちょっとスゴイよ。

(ヒラ坊)

vol. 8の石井さんに一言。RPGだっていいものは、キャラをどこまで強くできるかということと、どれだけめずらしいアイテムを手に入れられるかというところで長く遊べます。シミュレーションの欠点はあの思考時間の長さ!これこそシミュレーションのちめいてき欠点です。ということでRPGの勝ち!

(群馬県・伊東政紀・11歳)

▶ちょっと反論としては弱すぎる気がしないでもないですけど、ご意見お待ちしてますね。石井さん。

(マッキー)

うちの弟はドラクエIIIをクリアしたといって姉に向かっていばりちらしているからどなたか弟に「喝」をいれてやって下さいませませ。

(大阪府・村田安代・18歳)

▶「喝!!」……きいた?

(ハルク)

このコーナーにおける私の存在とは一体何なのだろーか…。

(広島市・谷口麻衣子・13歳)

▶と谷口が哲学にめざめたところで次号発売日は5月2日(月)。じゃーねー。

何をするにもかかせぬ

バグボーイクラブ

バグボーイクラブは、ウルトラ技のホームラン王です！



寝るひまがあったらドラクエⅢ
食うひまがあったらドラクエⅢ

ドラクエⅢが買えない！　とおなげきのあなたに、ぴりりと辛い技特集。まったりとしていて、それでいてしつこくない辛さが、あなたをすこぶる刺激します。これを読まずして、あなたは美食家と言えようかっ!!



ファミコン雑誌は必本だけじゃないのにナゼかボクは必本

神奈川県 JAR

おもしろアイテム大公開!!

ドラゴンクエストIII

アイテム　東京都・吉田直樹

SOFT 5

ドラクエIIIが発売されて、はや2ヵ月。手に入れた人のほとんどはクリアーしたと思うけど、それ以外の楽しみと言えばアイテム集め! ボクなんかもうコレだけのアイテムを集めちゃったもんね!!

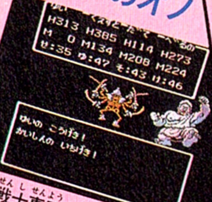
♨みなさん、たくさんのおハガキありがとう!! 今回は吉田君のハガキを採用したけど、他にも何か見つけたらドンドン送ってネッ!!

はんにゃの面



⊕守備力はムチャクチャ上がるけど、装備した人は頭が混乱するぞ

まじんのオノ



⊕戦士専用の武器で攻撃は大きいが、ミスの多さが欠点だっ!!

雷神の剣



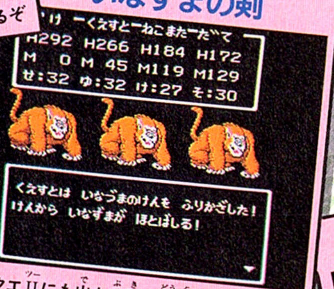
⊕いなずまの剣より攻撃力があり、道具で使えば雷が敵に100前後のダメージを与えるぜ!!

誘惑の剣



⊕女しか使えないが、道具で使うと敵は色香に惑わされて混乱するぞ!

いなずまの剣



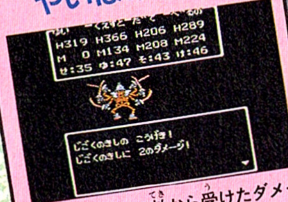
⊕ドラクエIIにも出た武器。道具で使えば敵1グループに50～60ポイントのダメージ!!

なげきのたて



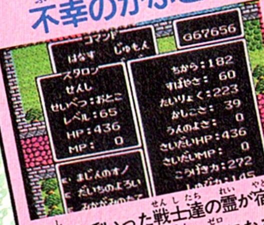
⊕これを装備して攻撃されると自分のダメージの半分が味方に!

やいばのよろい



⊕このヨロイは敵から受けたダメージの何分の1かを相手に返すぜっ!!

不幸のかぶと



⊕死んでいった戦士達の霊が宿っている。装備すると運が0になるぞ!!

ふぶきの剣



⊕寒さに弱い敵には効果的な剣だ! 道具として使えばヒャダルコの効果があるぞ!!

草なぎの剣



⊕道具で使うとルカナンの効果がある。固い敵にはスゴク効果的だっ!!



黄金のつめ



⊕武闘家用の武器だが、これがあると敵の出方がやたら多くなる

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

SOFT 3

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、D お好な方をどーぞ!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜぃっ!!



ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



必負ハガキは ぼっしゅうの刑

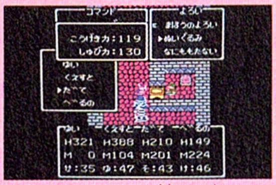
なぁ～んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

ゴホン(御本)と言えば必勝本

千葉県「ゆき」

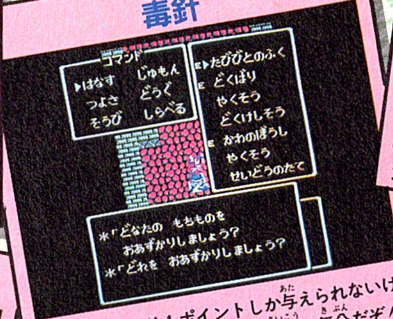


ぬいぐるみ



手に入れたけれど何だか分からないぬいぐるみ。一体、何々だろう？

毒針



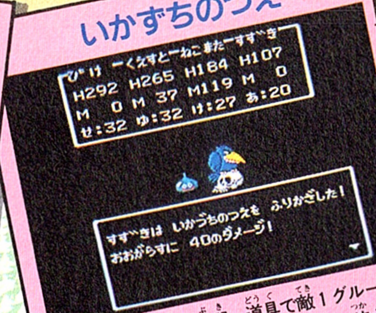
ダメージこそ1ポイントしか与えられないけれど、急所に決まったときは最高の気分だぞ!!

りりょくのつえ



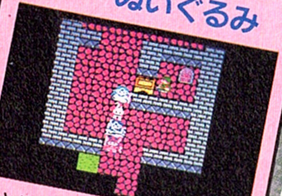
敵に使われると頭にくるマホトーン。そんなときはこれで戦え!!

いかずちのつえ



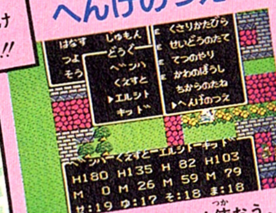
これもIIに出た武器。道具で敵1グループに40前後のダメージを与える。けっこう使える

ぬいぐるみ



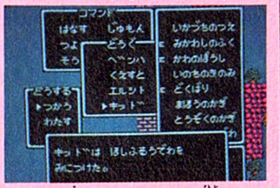
とりあえず装備してみると、何と猫になってしまった!!

へんげのつえ



手に入れたらとにかく使おう。いろいろと面白いことができるぞっ!!

星降る腕輪



これを身につけるとその人のすばやさが倍になる。戦士にオススメ！

へんげのつえ



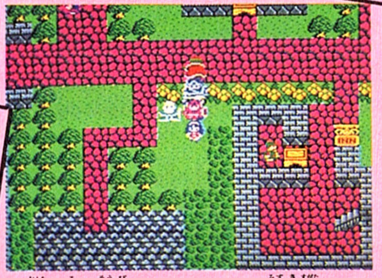
なかでもスライムはカワイイし、エルフのかくれ村でも役に立つしね

まどうしのつえ



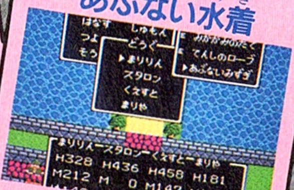
道具で使うと敵1グループに10前後のダメージだけど、あまり役には立たないかも

あぶない水着



女の子に装備させると、ナント水着姿になるぞ!! それだけなんだけどカワイイから許そう

あぶない水着



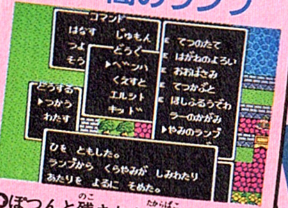
ものすごく高いこの水着。何か秘密でもあるのかな？

さばきのつえ



まどうしの杖と同じように使える武器だが、あまり役には立たない！

闇のランプ



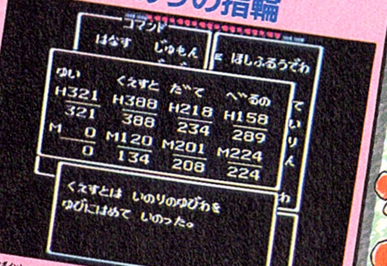
ぽつんと残された宝箱にあった闇のランプ。とりあえず使ってみよう

闇のランプ

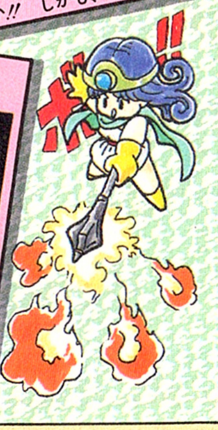


すると夜になってしまったではないか!! しかも、ここは……!!

いのりの指輪



MPが足りなくなった時に使うと、ある程度まで回復してくれるとっても便利なアイテムだ



アイテム名	使えるキャラクター							
	勇者	戦士	僧侶	魔法使	武闘家	遊び人	商人	賢者
やいばのよろい	○	○	−	−	−	−	−	−
草なぎの剣	○	○	−	−	−	−	−	○
はんにゃの面	−	−	○	○	−	−	−	○
なげきのたて	○	○	−	−	−	−	−	−
ふぶきの剣	○	○	−	−	−	−	−	−
まじんのオノ	−	○	−	−	−	−	−	−
いなずまの剣	○	○	−	−	−	−	−	−
雷神の剣	○	○	−	−	−	−	−	−
誘惑の剣	女	女	女	女	女	女	女	女
不幸のかぶと	○	○	−	−	−	−	−	−
黄金のつめ	−	−	−	−	○	−	−	−
ぬいぐるみ	○	○	○	○	○	○	○	○
まどうしのつえ	○	○	○	○	○	○	○	○
闇のランプ	−	−	−	−	−	−	−	−
いのりの指輪	○	−	○	○	−	−	−	○
毒針	−	−	−	○	−	−	−	−
ほしふる腕輪	○	○	○	○	○	○	○	○
あぶない水着	女	女	女	女	女	女	女	女
理力のつえ	−	−	○	○	−	−	−	○
変化のつえ	○	○	○	○	○	○	○	○
いかずちのつえ	○	○	○	○	○	○	○	○
さばきのつえ	−	−	○	−	−	−	−	○

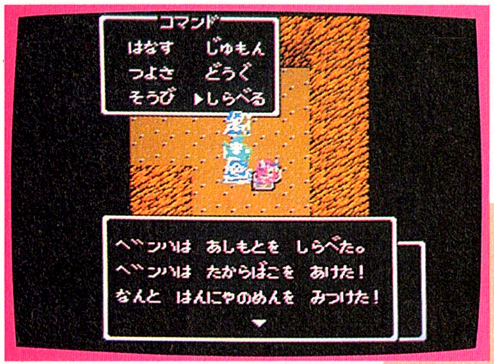


ジャンケン、グー！ハイ負けた人ハガキ出して!!

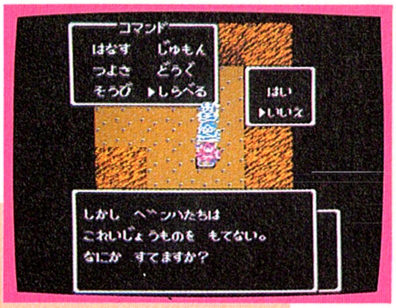
福島県 今朝吉

SOFT 3

最後まであきらめずにもう１度調べよう!!



① パーティー全員が、ひとりにつき8個の道具を持っていると、「何かすてますか？」と聞かれる。宝箱の中身が重要なアイテムだった場合、パーティーの道具の中で、何でもいいから道具を捨てなきゃいけない！



② どれも大切な物ばかりとか、もったいないから捨てたくないとゆー人は無理して捨てる必要はまったくなし！ この技を使えばダイジョーブだから質問には「いいえ」と答えて、いったん宝箱のある場所から出てしまえ！

③ 宝箱のある場所から出たら、とにかくアリアハンへいったん戻ろう！ そして、あずかり所へ行き、何個でもイイからあずけてしまい、宝箱のアイテムを取れる状態にしよう

④ もう１度、さっき開けた宝箱のところへ戻る。宝箱は開いたままになってるけど気にせずそこを調べてみよう！ すると、あきらめたハズの宝箱を手に入れることができるぞ





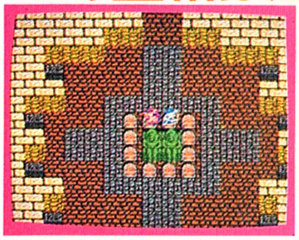
ドラゴンクエストIII

お得技 東京都・菊池美貴子

私のセコさがばれちゃうから、あんまり大きな声じゃ言えないんだけど、意外と役に立つ技なので紹介しまーす♡ 宝箱のアイテムって、パーティー全員が道具を持ってると、宝箱をあきらめるか、それとも道具を捨てるしかないでしょ!? そんな時に、道具を捨てないで宝箱が取れちゃう技だから絶対にオススメよ!!



この宝箱は注意信号だよ



ドラゴンクエストIII

お得 福岡県・山形弘志

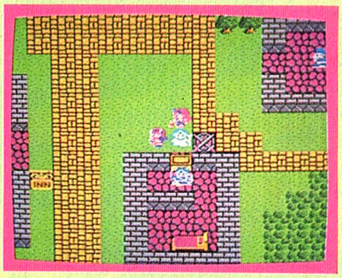
青信号は「すすめ」、赤信号は「とまれ」だよね。宝箱を開けるときも同じ。インパスをとなえてみて、青だったら開けてもだいじょーぶ。赤だったらモンスターがいるから開けてはダメなんだ。ところで信号には黄色もあるね。「注意」という意味なんだけど、実はある場所に黄色くひかる宝箱もあるんだ。ぜひためしてみてね!!

① 泣く子もだまる、イシスのピラミッド！ 呪文のきかない床もあったりして、もうたいへん。子供の歌をたよりにまほうのカギを見つけて、4階に上ろう。宝箱がずらーっとならんでいるだろう。危険かどうか、インパスでしらべよう



② なーんと、黄色くひかっているぞ。開けていいのか悪いのか。実際に君がためしに開けてみてね。青が宝物、赤がモンスターってことを考えれば、だいたい見当はつくだろう。無事を祈る！

町の人もうごかしちゃおう



ドラゴンクエストIII

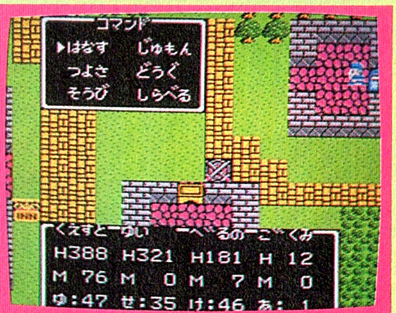
お得 京都市・若井玉美

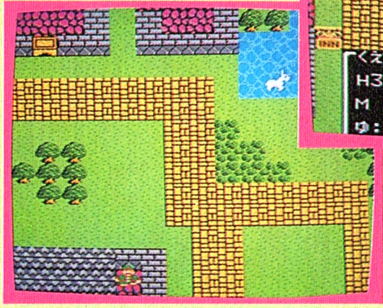
ねえねえ、きいてちょんまげ♡ Vol.7で、「カンオケをひきずって歩くのはもうイヤッ!!」ていうのがありましたよね。とっても楽しませてもらいました♡ ところが私の弟が、もっとすごい技を見つけちゃったの。どうかのせて下さい。おねがーい♡

① Vol.7でやったように、レーベの村で石を町の外に出して、ぶきやの人と話そう。先頭のキャラとほかの3人とはなすんだ。まずはこれが大切!!



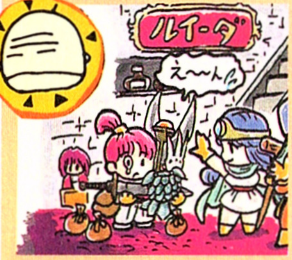
② それから、「レオムル」で姿を消して、その場ではなすのコマンドをえらんでみよう！

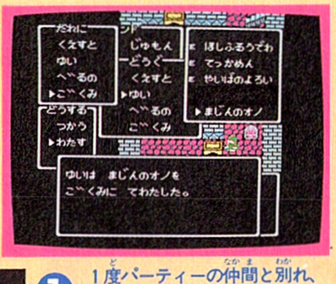




③ すると画面のどこかに、パッと町の人があらわれる。その人を自分のコントローラーで動かせるのだ。場所によって出る人がちがうよ。例えば、大男、女性、馬、教会の人などだ

あずかり所はもういらない！

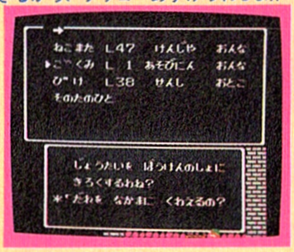




ドラゴンクエストIII
お得技　千葉県・宮原静男

あずかり所ってすごく便利なんだけど、武器や防具によっては出すときにたくさんお金が取られちゃうよね!?　そんなことで大事なお金が取られるのはヤダ！　そうゆー人はあずかり所じゃなくて、ルイーダの酒場を利用しよう。パーティー以外の仲間にアイテムをあずければお金は取られないよ!!

❶ 1度パーティーの仲間と別れ、新しい仲間を加えよう！　ひとりにつき8個の道具を持たせる事ができるから、ケッコーあずけられるよ!!



❷ あとは好きなときにひきだすだけ。お金はまったく必要なし!!

ミミックの呪いかっ!?　それともバグか!?

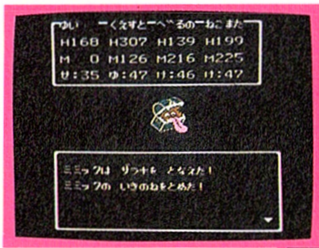
SOFT 1

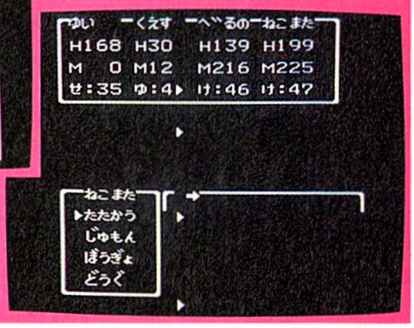
ドラゴンクエストIII
バグ　北海道・伊藤正教

宝箱を呪文も使わずに開けると、たまにミミックが出るときがある。ミミックはザラキをかけてくるから、対策としてマホカンタを使ってみたら……な〜んとイキナリバグッてしまったではないかっ!!



❶ まずはなんとかミミックの入っている宝箱をさがしだす。ミミックを全部コロシてしまった人にはできない技だよっ!!



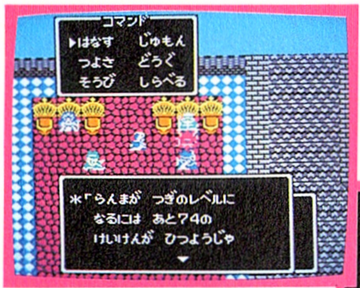


❷ ミミックが出たら、魔法使いと賢者でマホカンタ！

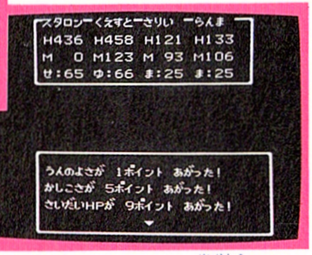
❸ 殺したハズなのに、戦闘モードのまま!!「にげる」で、このバグから出られるよ！

リセット技で強いキャラクターを作れ!!

SOFT 3



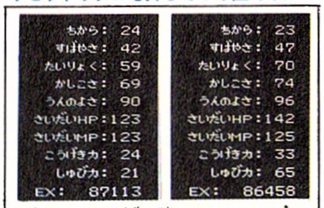
❶ マメに王様に会いに行き話を聞く。あと50ポイントぐらいでレベルがあがりそうなら、そこで1度セーブしておこう！　あとは敵と闘うだけだっ!!



ドラゴンクエストIII
お得技　神奈川県・岩井英樹

みんなのキャラクターは元気か〜い！　でも、オイラの作ったキャラクターには同じレベルでも、ずぇったいにかなわないだろう。なぜなら、オイラは〝かしこさ〟や〝つよさ〟の数値を、運にまかせて育てているわけじゃないからだ！　あとチョイでレベルが上がるとゆー時にセーブしておいて、レベルが上がった時に気にくわなければリセット！　こうやってキャラクターを育てれば最強だぜ!!

❷ 50ポイントぐらいの経験値ならスグに稼げるハズ。レベルが上がっても数値が気にくわないのなら、リセットボタンを押してやり直そう!!

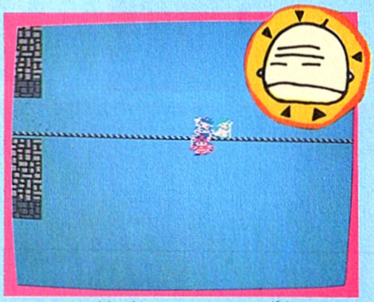


右がリセット技を使ってレベルを上げたキャラだ。こんなにも差がつくぞ!!

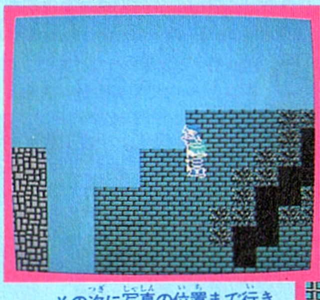
ロープから落ちてみよう!!

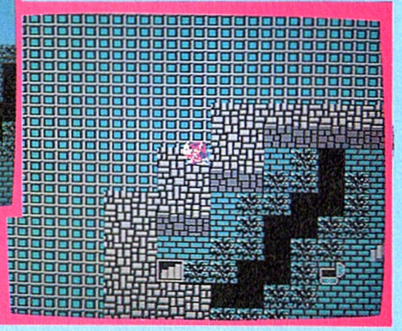
ドラゴンクエストIII
バグ　東京都・渡部進一

ある場所に、ロープを網わたりしながら上にのぼっていく塔があります。網わたりするロープは2本あるんだけど、この技をやるにはそのうちの、1番高いところにあるロープ。ここから落ちればあなたも確実にハマることでしょう！



❶ ある塔の中にはこういった場所がふたつあるんだ。そのうちの1番たかいロープが写真の場所。ここを網わたりして、まん中よりもホンの少し左側から落ちてみよう





❷ その次に写真の位置まで行きそこからもう1度落ちてみる

❸ うまくいくと普通では絶対におりられない所へ立っているぞ



載り方、考えてみようぜ　宮城県　Cサンダース

花よりハシラ　鳥取県　俊ちゃん



♬梅は咲いたか、ハガキはまだかいな〜♬

東京都 天津飯命

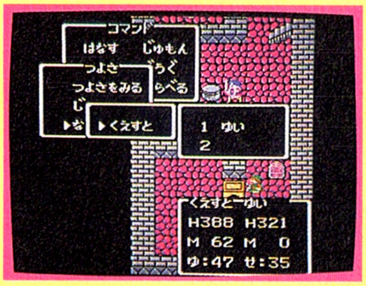
アラ不思議！ 勇者をパーティーからハズせるよ!!

SOFT 3

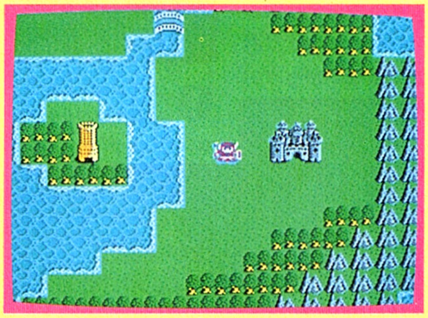


❶ まず、3人の仲間をルイーダの酒場へ置いて、ランシールの町まで勇者ひとりで来る。それから神父に会いに行き、神父の質問には必ず「ハイ」と答えましょうっ!!

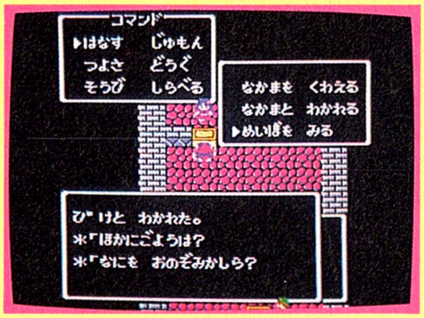
❷ 神父が歩き始めたら、勇者は後を追わないでルイーダの酒場へ行く。仲間をひとり加えたら、その人を勇者の前にならべかえる



❸ アリアハンのお城を出たら、モンスターが現れるまで、ただひたすら歩きまわる。戦闘モードになったら、パーティーアタックで勇者を殺せ！すると、不思議な事に戦士がひとりになるよ



❹ あとはアリアハンへ戻り、ルイーダの酒場へ行くだけ！ ためしにめいぼを見ると、普通は別れる事のできない勇者が、別れた事になっているんだ!!



ドラゴンクエストIII

お得技 大阪府・DRAGON都絵

コンニチワみなさん！ ドラクエIII楽しんでますか!? 今日は私が見つけた最高の技をご報告しま〜す♡ なんと!! 勇者をパーティーからハズして、ゲームが楽しめちゃうとゆー技なんだょ。勇者がひとりでランシールへ行けるだけの実力があれば、誰にでもできるハズ!! ただし！ 注意することがふたつ!! ルーラの呪文とキメラの翼は使えないし、敵と戦うとルイーダの酒場まで戻されちゃうのだ。これだけは忘れないでね♡

仲間が死ぬと経験値がドッサリ入るぞ!!





❶ パルプンテの呪文をとなえて、全員が「こんらん」したら、半分は成功したも同然!!

ドラゴンクエストIII

お得技 東京都・田村裕一

戦闘中に仲間が死ぬと、経験値がたくさん入るのは知っていましたかぁ〜!? それをはぐれメタルでやると、とんでもない経験値が入るからとってもお得でよッ!!



❷ 自分の仲間も全滅する場合もあるけど、フツーはひとりぐらい残るから大丈夫だ!!

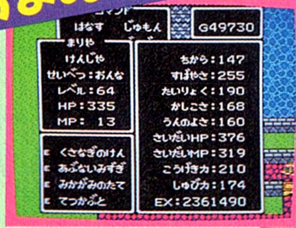


❸ 残っている敵をやっつけると、ムチャクチャすごい経験値が入るよ

今号のおまぬけちゃん

ドラゴンクエストIII

おまぬけ 岐阜県・森本則夫



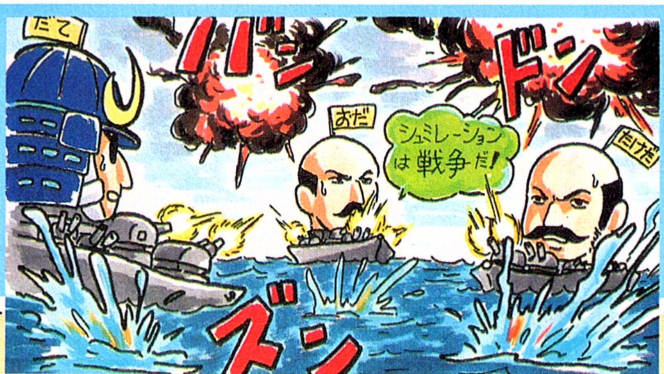
❶ 今のところ、パーティーの中で1番すばやいのは賢者だ。数値もかなり大きく255。すばやさの種を食べさせたら、もっとすごくなるのかなぁ〜!?



❷ ゲゲッ！ 本当はすばやさの数値があがるハズなのに、思いっきりさがってしまったではないか。今まで必死になってココまであげたのに、すべてがムダになっちゃったよ〜

募集

なんてマヌケなんだっ！ こいつあ〜大笑い！ とゆーような技やコマンドを大募集!! なさけない技ほど高く評価してしまうとゆーコーナーでは、みなさんの〝おまぬけちゃん〟を待っています。ハガキをドンドン送ってね〜!!

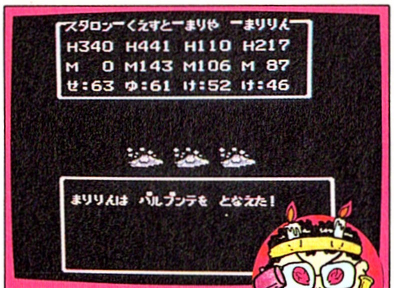


次号のお題 シミュレーションゲーム

次号からのお題は、今春話題のシミュレーションゲームの特集だ！ 地味なゲームだけど、そうゆーゲームに限って意外とウラ技やかくしコマンドがあると思う。みんなにはナジミのうすいゲームかもしれないけど、かえってそこがネライ目だったりしてねっ！ みんなも早くシミュレーションゲームをやりこんで、ウォ〜ッとうなるような大技を発見しようっ!! ドラクエIIIのネタも大かんげい！ まだまだ募集してるから送ってね!!



はぐれメタルはMP511!!



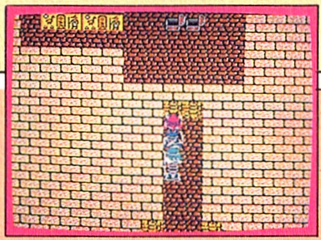
ドラゴンクエストⅢ
お得技 埼玉県・金子清

こっちのレベルが低いと、ネチネチとギラの呪文を使ってくるし、レベルが高いとスグに逃げてしまうイヤなヤツ！ そうです、あのはぐれメタルの事です。ただでさえニクイのに、コイツらはナントMPを511も持っているんですよ。



❶ はぐれメタルが出てきたら、さっそくパルプンテの呪文を使おう！ パルプンテは使ってみなければどんな効果がおきるのかまったくわからない！ とにかく、マホトラの強力版が出るまでは何回でもやり直せっ!!

❷ マホトラの強力版が出るとはぐれメタル1匹につき、MPが約511ももらえるよ。それにしても、なんでこんなにMPを持ってるんだろう！ MPが残り少ない時には得だけど、フダンやってもムダな技だね!!



❶ ピラミッドに入ったら、落し穴におっこちないよ〜に気をつけよう。あとは入口をまっすぐ進み、カベにぶちあたったらそこをくまなく調べてみる！

呪いのメッセージを発見!!





ドラゴンクエストⅢ
発見 岩手県・田代正明

ぼくはと〜ってもキチョウメンな性格だから、塔やダンジョンはくまなく調べまわってるんだ。この間もマッピングするために、ピラミッドの中を調べていたら、とんでもないかくれメッセージを発見しちゃった！ ピラミッドが謎につつまれているというのは、ファミコンの世界も同じなんだね!!

❷ すると、何もないハズなのに、いきなりメッセージがとびこんでくるぞ！ メッセージの内容から言って、このメッセージは墓あらしに向けて書いてあるみたい。とゆーことはボクたちも、残念だけど墓あらしと思われているのかなァ〜!!

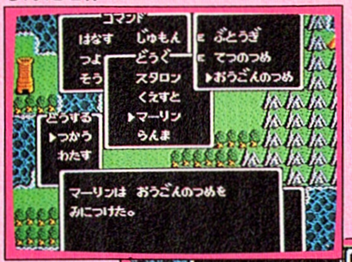
ふたつの武器が装備できちゃう!!



ドラゴンクエストⅢ
お得技 高知県・愛川等

黄金の爪ってみんな知ってるッ？ あるとんでもねェ〜場所にかくされてるんだけどさぁ！ コレを身につけると、武闘家の攻撃力がムチャクチャにあがるんだよねェ〜。しかも、鉄の爪と同時に装備できるんだぜ!!





❶ とりあえず、なんとかして黄金の爪を手に入れなくっちゃハナシにならない。あとはすでに鉄の爪を装備している武闘家にわたし、黄金の爪を装備するだけでＯＫだ!!



❷ 次に、「どうぐ」のコマンドで武闘家の持ち物を見てみると、黄金の爪と鉄の爪の両方にEマークがついているよっ!!

メダパニ対策はコレだっ!!

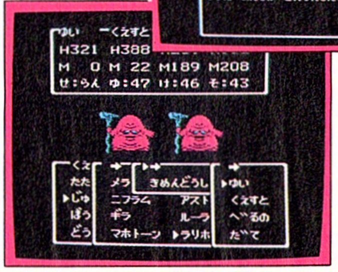


ドラゴンクエストⅢ
お得技 栃木県・酒井都夫

メダパニの呪文を使ってくるモンスターは最低だっ！ 攻撃力の低い魔法使いにかかったぐらいなら、まだゆるせる。でも、攻撃力のでかい戦士だともう一たいへん！ ほうっておくと、仲間を攻撃するからパーティーがボロボロにされてしまう。ヘタすれば全滅しちゃうし、どうしよ〜かな!? とアレコレ考えてたらすごく良い方法を発見しちゃった。

❶ メタパニをかけられた戦士は当然だけど、仲間を攻撃してくる。戦士は攻撃力があるからダメージも大きい





❷ そうゆー時はパーティーアタックで、ラリホーをかけてしまえばコワくなくなるぞっ!!

ハガキを送ってね!!

そこでシコシコとファミコンをやっているキミ！ ウラ技は見つかったかな!? 見つけたならば今スグに、ハガキに書いて「バグボーイ」まで送りましょうっ!! すぐれた技なら、ファミコンソフトももらえちゃうし、名前がのるから友達にも自慢できるぞ!!



読めば読むほどクセになる！

FNN

もうすっかり春ですねェ～ッ!! 桜も咲きみだれ見ごろとなりました。そうです！ 待ちに待ったお花見のシーズンなのだ！ 今年も思いっきりさわぎまくるぞォ～!!



投稿は僕にとって義務です
群馬県 鈴木正明

新装開店

みんなが楽しみにしているFNNに、新コーナーが登場するぞっ！ ずえ～んぶドラクエⅢのネタだ。どんなコーナーになるかは下を見てくれっ!!

短期集中新コーナー開始!!

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー!!



あぶない水着コンテスト

あぶない水着を着た、いろんな職業の女の子の絵を大募集！ イロッポイのからカワイイのまで、キミの力作を待ってるからねっ!!

続・会心の一撃

FNNの愛読者には言わずと知れた、会心の一撃シリーズ！ 前回の時よりも、さらにグレードアップした作品を大募集するぞ！ 思いっきり笑えるよーな力作を、ハガキに書いて送ってくれいっ!!

新キャラクター新アイテム募集！

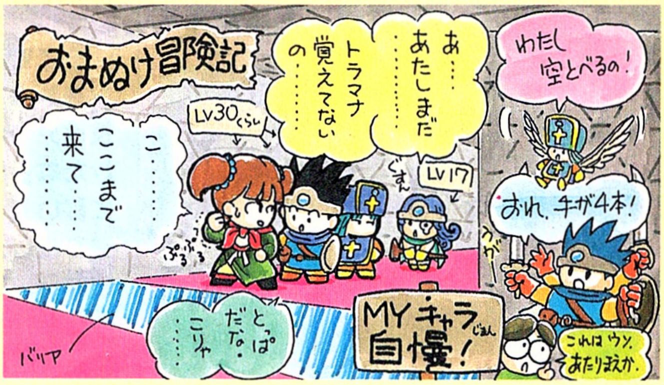
キミが勝手に考えて作ったモンスターや、武器、防具を大募集!! シャレのきいたモンスターや、大笑いできるようなアイテムを絵に書いて送ってちょ！ どうゆー性格か、使うとどうなるのか、まで書いてくれるとよりグッドだっ!!

おまぬけ冒険記

ドラクエⅢをやっていて、オレはこんなまぬけな事をしちゃったぜいっ！ 私はこんな事をして冒険書を消しちゃった！ とゆー大笑いできる、おまぬけな体験談を大募集するゾォ～！ 別に自分の話しじゃなくてもいいんだ、まわりの人でこんなまぬけな事をしていたよ！ とゆーのでもいいぞ！ とにかく読んでる人を大笑いさせるような、パワーあふれる内容ならなんでもアリアリだっ!! キミのおまぬけ度をみんなに自慢しろ!!

あなたのキャラ自慢大会

ボクのパーティーは全員女の子！ とか、オイラのパーティーは全員レベル99だっ！ といった感じのキャラクター自慢大会だよ。くだらない事でもなんでもいいから、キミのキャラクターを誌上で自慢しちゃおう!! キャラクターの自慢以外にも、ドラクエⅢに関する自慢話もいっしょに募集するぞ!! とにかく、キミの自慢話ならなんでもイイからドンドン送ろうっ!!



いくらなんでもいないだろ!!

こー陽気がいいとどーもラリホーの呪文が解けない。でもみんなはしっかりハガキ書かんといかんぞ!! 特にイラストはガンバレ！

☆音楽の時間、笛の音を聞いて **"いかん！鬼太郎がよんでいる！"** と言って音楽室を飛び出していくやつ！

石川県・だめです

☆人に年齢を尋ねる時に、おもわず **レベルはおいくつですか!?** と言ってしまうラリホー族。

鳥取県・南部の勉強おおいち

☆アフターバーナーのことを、リンナイの **ガステーブル** だと思いこんでるお母さん。

静岡県・サクセス

☆授業中、ねている生徒を「パーティアタック!!」と言って起こす先生。

そして、**アバカム** を呪えて家に侵入する **ドロボーッ!!**

大阪市・虎那魅兼人

♨そーか。アバカム覚えればお金がなくても暮してけるなぁ～。※注・良い子はまねしないでね。

☆電車の中で、鼻くそをほじり快感を味わっていたらとなりのおじさんに見つかってしまった。間がもたないので、**「おひとついかが!?」** と勧めた、オセンチくん。

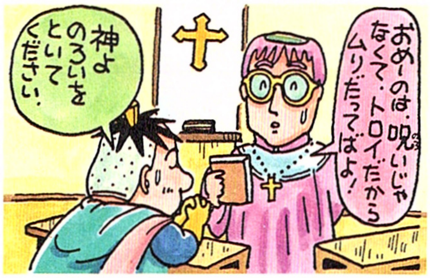
北海道・田辺勇

☆女の子キャラにあぶない水着を着させて、**とげのむち** でしごき喜びを味わうヤツ！

宮城県・カーネルサンダース



静岡県・温泉ギャル



☆**無敵なやつ!!**

神奈川県・JAR

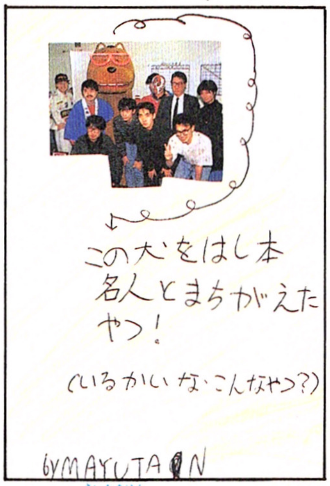
☆**女の子** を家に呼んで、ラリホーで眠らせ、そのスキにルカニ、ボミオス、マヌーサをかけ、ラストで自分にバイキルトをかけるヤツ！

北海道・土屋渉

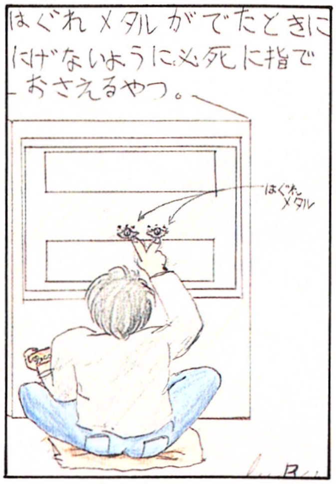
♨あっっぶねーなぁこいつ！ こんなこと本当にできるわけ…あったら泣いて喜ぶなぁ…。



神奈川県・げりchan



埼玉県・MAYUTAN

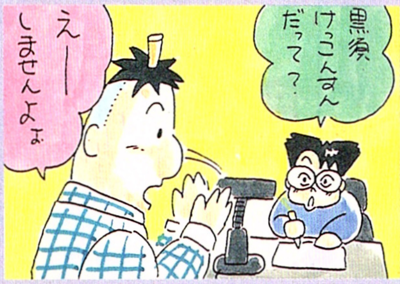


佐賀県・Rくん

ネタが切れたらいつでもハシラへ！

大阪府 高橋一正

禅の心で笑いに挑む！
ナゾラー問答
ナゾラーもんどう



かぁーっつっ!! と言うことだっ！ どーゆうことだってぇ!? まぁーそんなボケをふまえて始めるとするか。さぁみんな、気合が入ったかな!?

気合がぬけてるよーでは、禅の心を持つことができんぞ！ 最近、投稿する者たちは気合が入ってきてる。リズムがとてもいいもんね。選択が難しいよ。こんどはリズムにヒネリを加えてみてくれよなっ!!

問カゼなどを治してくれる病院は何科でしょーっ!!
答 ①ええ ②じゃ ③ないか
茨城県・あらえっさっさっ

問必勝本が他誌に勝てるところはどこでしょう!?
答 ①はらたいら ②さんに ③全部
神奈川県・乱丸

問手に持って使う防具とは何でしょう？
答 ①タテ ②タツンダ ③ジョー
東京都・阿修羅篠原

問大昔、ピンポンゲームと呼ばれていたゲームは？
答 ①なんか ②モンク ③アルノカ？ ナイド！
埼玉県・宮本大輔

問ある人気ゲームの敵キャラ名です。答えはどれ!?
答 ①ゾーサン ②ゾーマ ③オハナガナガイノネ
鳥取県・村上俊一

問奥さんを別の呼び方で言うと？
答 ①よっ社長！ ②よって ③かない？
奈良市・橘ひでき

問ゴルフで、パーより3打少なく入れるショットは？
答 ①ノウアル ②タカハ ③アルバトロス
静岡県・ショッカーアキラ

問ファミスタ'87のCチームの代打はどいつじゃ!?
答 ①おさない ②かけない ③しゃべらない
東京都・Mr. XXZ

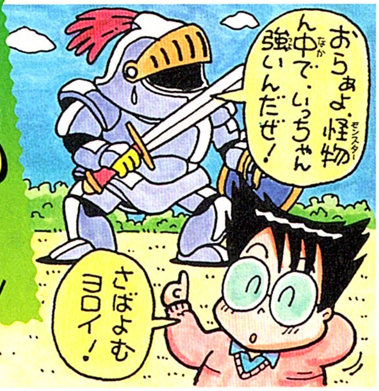


♪貴様と俺とは同期の柱~♪ 群馬県 神宮寺四郎

まとめ・ハシラは戦いだ 奈良県 橘ひでき

三国一の大バグ野郎

呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン! ソフトが出続けるかぎり、三郎の生けにえに困ることはありません!!



今週の三郎大賞

◎埼玉県・東崎早也

♨冒険の書を消してしまうより、悲惨だな。ソフトが手に入らなきゃ、どーしようもないもんなあ。まっ、もうちょっとのしんぼうだよ。



ぼくは~、ふと思った。このハガキが載るんじゃないかなぁ~!?

奈良県・なっとう

食事は手ぬきだわ、掃除はしないわ、洗濯はたまるわ、朝は寝坊するわ、ここ1ヶ月主婦落第のわたし…。それもこれも、「ドラクエIII」のせいよ!

東京都・ごめんね♥ダーリン

自分の寝室に男が入ってきても、平然と対処できるイシスの女王様の大胆さにはマイッタ。

大阪府・役立たずのメガンテ

なんと、セタがRPGを出すんですねぇ、こわいですね、おそろしいですね。

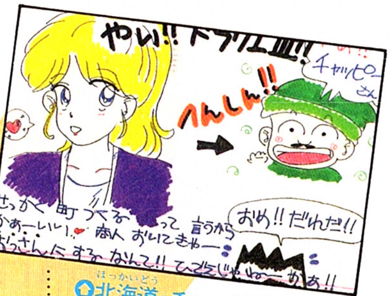
大阪府・高橋一正

人間やめますか? それとも「エリュシオン」やめますか…。東京書籍さん、いくらなんでも古すぎる……。

京都府・つりキャンどーくん

ウィザードリィの敵キャラ! 武器を持っているのに、引っ掻いたり噛みついて攻撃するのはやめなさい。

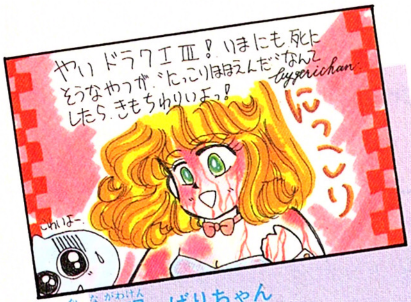
宮城県・カーネル・サンダース



◎北海道・チャッピー

初の3Mなのにあまり話題にならなかった、カワイソウなソフト……その名は不動明王伝!!

神奈川県・JAR



◎神奈川県・げりちゃん

おい、「1000円ゲームさんこんにちは」! 終わってしまうとは何事だ! 会員ナンバーは何に使えばいいんだ! おニャン子クラブみてーだぞ!!

群馬県・鈴木正明

♨彼女たちはいったいどうしたんでしょーか?



◎広島県・つるにはまるまる虫

おい! サン電子のナゾラーランド第3号の広告! ドラクエIIIが出たあとに"88年一番の話題作"などと書くとは、イイ度胸してるじゃないか!!

静岡県・ヒーローくん

♨話題作と言っても、イロイロあるわけだな、これが…。

ペンネームを忘れて、しぶしぶペンネームを変えたオレ……なさけない。

北海道・バラモスブロスJr

♨今度は忘れないよーに。

おい、ナムコの政宗! おまえのよろいはなんだ。チカチカしやがって、パワードスーツか? あんまりひどいんで誰も文句言わねーじゃないか。

静岡県・サクセス

おい! ドラクエIII。スライムに急所なんてあんのか? (毒針がきいたぞ)

神奈川県・仕明卓也

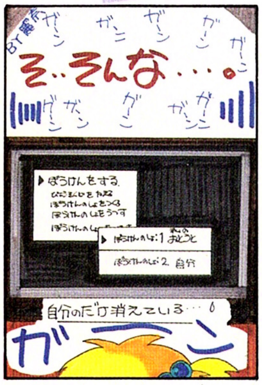
あ、スーパーボーイアランは今いずこ…。

宮城県・ハトヤ

ぼ、ぼくは黙っていたけど、ファミスタよりも燃えプロの方がオモシロイと思うんです。そんなに燃えプロは悪いですか?

埼玉県・あいうえ夫

♨まっ、イイんじゃない?!



◎東京都・麗奈



◎大阪府・虎那魅兼人



◎神奈川県・中村康之



◎北海道・トラ次郎

紙コンアトランダム

ドラクエⅢで、マイキャラの成長に一喜一憂していると、子を持つ親の気持ちがよくわかる気がする今日この頃。





北海道・のび太のび

今週の高橋くん

ギャハハハハ、キャラバン大会では賽ぎものが飛び交うんでしょーか。

わざわざ縮少コピーするなよな、あまりにハマリすぎてて、オカシイじゃないか!



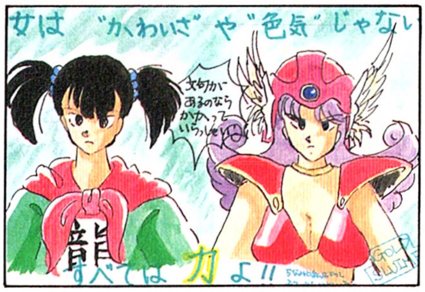
よ〜し、そこだ！ 載れ、載れ！……ふがっ!!

岐阜県 必本の雅



熊本県・コナミ教信仰者

さっそく載りやすいハガキを送ってきたな。でも、バグデラを読まなきゃ意味がわからんな。



東京都・ゴールドスライム

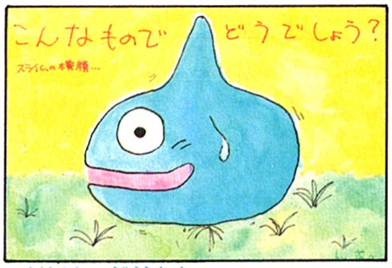
それにしちゃ、このふたりには"かわいさ"もあるよーな気がする。力だけのコはどーすりゃイイんだ？



モンゴル2丁目・エチオピアン太郎



東京都・Baggins



東京都・霧崎奈々

よろしいんじゃないでしょうか。結局スライムってのは、どこから見てもほとんど同じワケだな。

ご指摘の通りでやんす。まことにあいスイマセン。読者の皆様の御意見・御希望をお待ちしております。



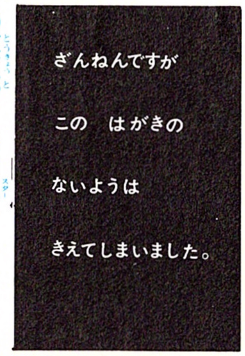
神奈川県・井上賢一

そーかそーか、様子を見るってのはこーゆうことだったのか。どれどれ、オイラもちょっと様子を見てみようかな。



埼玉県・ちゃつか

まったく細かいとこまでよく見てるもんだ。ちなみに、これはドラクエⅢのパンフだよ。他にも、3人(匹)組スライムもいるぜ。



東京都・リンゴ星

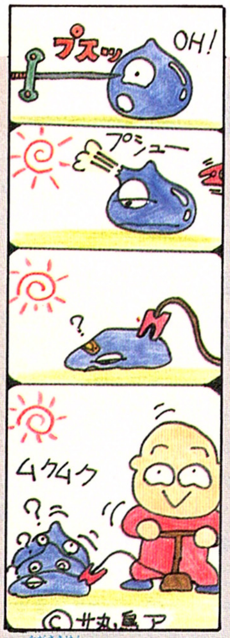
あービックリした。最近このテの文章に、ミョーにビンカンになっているのは、きっとオイラだけじゃないハズだ！



愛知県・岡戸孝宏

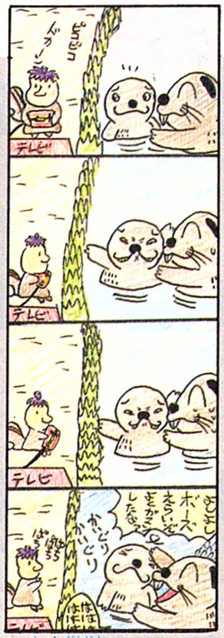
早くも、キャラを考えて送ってきたな。なかなか狙いどころを心得たヤツだ。それにしても、みんなウマくハマってるじゃん。

四コマまんが倶楽部

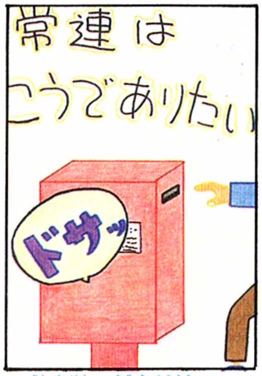


長崎県・マホトントン

まず右の作品。目のつけどころはイイんだけど、これじゃあ「ほのぼの」のマネに過ぎない。もうひとひねりほしいトコロ。で、左の作品に移る。テンポがあってタイヘンよろしい。でも、何かひとつ足りない。あと一歩といったところか。

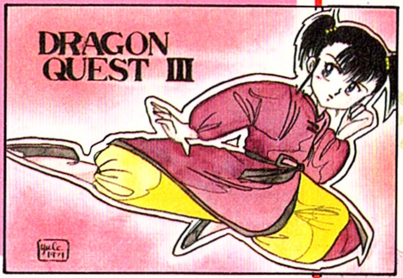


神奈川県・かるなばる



群馬県・鈴木正明

HIPPONかばあガール



宮城県・安藤由香

バグデラにも書いてあるけど、やっぱし右向きの顔ってのは新鮮な気分がするんだわ。

さすが、投稿道を極めた正明ちゃん。ゆーことが一味違うじゃありませんか。いやあ、立派な心がけ。

ファミコンスーパーヒットスタジオ



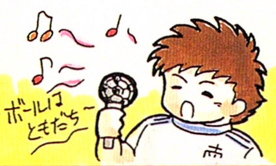
スペースの都合で作詞のほうがあまり紹介できなかったから特集してしまおう！　今回も力作ぞろい。

キャプテン翼の歌

作詞／静岡県
ヒーローくん

売れるのーに　あのソフト
発売えんきするの
言ってたあのころは　まだいーい方だった
あれまた発売えんきキャプテン翼
いつか必ず発売するってことはとわの夢
昨年の発売よてい　全部えんきだもん
いつもよてい日はーながしてながされて～
　私待つわ　いつまでも待つわ
　ツバサで遊べるその日まで
　私待つわ　いつまでも待つわ
　ツバサで遊べるその日まで

それにしても良かったナー！　キャプテン翼が発売するっつーじゃねえかよ。ウレシイだろ？　本当によっぽど欲しかったって気持が伝わるねコレは「待つわ」で歌う。



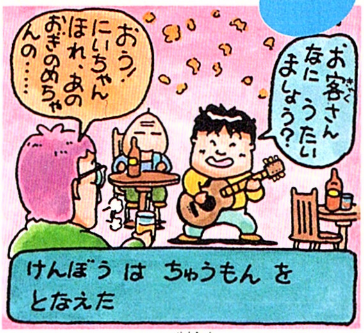
スターライト

作詞／神奈川県　魔法の妖精ペルシャ

今をときめく光GENJIの曲を選んだのがエライ。みんなが歌えるもんね。

光GENJI　スターライト　かえ歌
（商人ライト）
ぼうしかぶって　ひげをはやして
いれちゃ　そんだよ　商人 商人 しぬな
お金のムダなんだよ
金もうーけ は とくいだーけど
他はダメダメ　商人　商人　しぬな
呪文も 使えないよ
勇者だからとか　僧侶だからとか
言葉の まじゅつで　商人 やめさせ られるのは
もう ごめんさ
やめろ 商人 商人　こうげきするの
商人 商人 しぬだけさ　ミスしかできないよー
まもれ 商人 商人 しなないように
商人 商人 ぼうぎょして一
見つめた 商人

by 魔法の妖精ペルシャ



すっとぼけた選曲がたまらない。「～だ～の」とか「思うべな」とか独特のふしまわしがいい味出してるネ！

ドラクエIIIのうた

作詞／埼玉県
池田和寛

（どじょっこふなっこで）
1.おーしろに行けば
セーブができる
べんりだーのー
しんぱいだーのー
きおくがきえたらどうしよう
2.ダーマに行けばー
てーんしょくできるー
ぶとうかだーのー
けんーじゃだーのー
てんしょくしたなと
思うべなー

来たれっ!!日本中のお笑い投稿人!!



どうした、ハガキを出したか!?　なに？　ハガキがない？　買えばいいじゃん。なにネタがない？　考えなよ！　少しの努力で大きな知名度！　チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!!　友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁーっ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!!と言うわりにドキドキしてるキミ！　そうキミだ！　実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！　載る確率が高いぞっ！

新コーナー近日登場

新入学の季節に合わせて、当FNNも大幅な（かど一かは見てのお楽しみ）モデルチェンジを行おうかと思います。乞ご期待!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！　FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！　絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FC誌界のG・ブッシュ。次号は5月2日発売です！
愛知県　シャーク



日本中から集まったお笑い投稿！いいネタ選んで一挙公開！ドラクエから燃えプロまで思いっきり笑える一冊だ！

好評発売中!!

定価390円

フライデースペシャルがいつもそろっている本屋さんを紹介します。

たとえば
アイギーナの予言
水晶の龍
シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件
ディープ・ダンジョン
さんまの名探偵
グーニーズ2
魔界島
アルゴスの戦士
ヘラクレスの栄光
ザ・プロフェッショナル（ファミリースタジアム/ジョッキー/ボクシング）
新・鬼ヶ島
ザ・プロフェッショナル2（ファミリースタジアム'87/テニス/サーキット）
トキメキハイスクール
バグボーイデラックス
などがほしいとき、下の本屋さんをご利用いただくと便利です。

〔札幌〕旭屋書店〔函館〕森文化堂〔青森〕成田本店〔福島〕岩瀬書店御山店〔宇都宮〕落合書店長崎屋店／落合書店ユニー店〔浦和〕須原屋／須原屋コルソ／一清堂〔川越〕黒田書店〔春日部〕須原屋春日部店／戸田書店春日部店〔狭山〕文教堂狭山店〔船橋〕紀伊国屋船橋店／ときわ書房イトーヨーカドー店〔習志野〕ブックス津田沼〔松戸〕良文堂〔流山〕湊書店〔東金〕多田屋サンピア店〔千代田区〕書泉ブックマート／書泉グランデ／三省堂書店本店／明正堂秋葉原店〔上野〕書店かっぱ上野松坂屋店／明正堂中通り店〔新宿〕紀伊国屋書店／オーブックス〔池袋〕旭屋書店池袋店／リブロ西武〔板橋〕比留間書店〔葛飾〕第一書林〔町田〕久美堂／文教堂成瀬店〔横浜〕西友鶴見店／有隣堂西口店／栄松堂ジョイナス店／そごうBC〔川崎〕文学堂／大塚書店百合ヶ丘店／文教堂宮前平店／文教堂小杉店〔横須賀〕平坂書房本店／平坂書房WALK店〔相模原〕マイブックス相模大野〔厚木〕内田屋本店〔綾瀬〕文教堂綾瀬店〔平塚〕文教堂四之宮店〔鎌倉〕文教堂鎌倉店〔茅ヶ崎〕川上書店ルミネ店〔沼津〕吉野屋／マルサン書店宝塚店／ブックプラザイトー〔三島〕文盛堂本町店〔名古屋〕松中三洋堂本店／青春書店上飯田店〔豊橋〕精文館〔岡崎〕サン書房〔四日市〕白揚本店〔高槻〕高槻ブックセンター〔池田〕甲川正文堂〔大阪〕旭屋本店〔豊中〕田村書店セルシー店／長野書店／緑風堂〔神戸〕白鶴ブックス／南天荘メイン六甲店／流泉書房パティオ店〔堺〕ブックスファミリア〔阿倍野〕ユーゴー書店〔西宮〕アシーネ西宮〔寝屋川〕陽貴堂〔泉佐野〕アミーゴ泉佐野〔大東〕アミーゴサンメイツ〔摂津〕アミーゴ千里丘〔京都〕アバンティBC／京都駸々堂ポルタ店〔福岡〕アニマート原〔久留米〕エマックスたがみ

JICC出版局

宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

RPG&AVGの最新ソフトを徹底ガイド



ロールプレイングゲーム必勝本III

■本郷アキラ
■A5判
■定価1600円

【収録ソフト】
ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ぎゅわんぶらあ自己中心派、シルフィードほか

MSXの世界をのぞいてみたいキミに



MSXメガROMゲーム必勝本③

■パラダイム
■A5判
■定価980円

【収録ソフト】
ドラゴンクエストII、アシュギーネ、サナドゥ、信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、ハードボール、魔界島ほか

初心者から中・上級者まで楽しめる

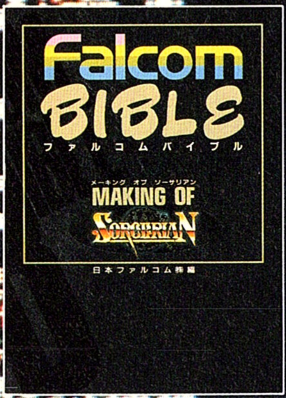


シミュレーションゲーム入門 2テクニック編

■マイクロデザイン
■A5判
■定価1700円

【収録ソフト】
大戦略II、三国志、信長の野望・全国版、地球防衛軍、蒼き狼と白き牝鹿、アード・オブ・ウォー、戦国大名、夕なぎのホライズンほか

ファルコムファンゲームファン必読



ファルコム・バイブル
メーキング・オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム(株)
■B5判
■定価1500円

話題の最新作ソーサリアンの開発秘話ほか、ドラスレシリーズの全ストーリー、モンスター図鑑など、日本ファルコムの全貌を明らかにした本。

既刊好評発売中!!

ロールプレイングゲーム必勝本II
■A5判■定価1600円

シミュレーションゲーム入門 1スタート編
■A5判■定価1600円

MSXメガROMゲーム必勝本②
■A5判■定価980円

MSXメガROMゲーム必勝本①
■A5判■定価980円

ゲームブック・ザナドゥ・シナリオII
■B5判■定価880円

ゲームブック・ザナドゥ
■B5判■定価880円

ザナドゥファイル
■B5判■定価1500円

ロマンシアハンドブック
■A5判■定価980円

JICC出版局

SUPER GOLD（スーパーゴールド）

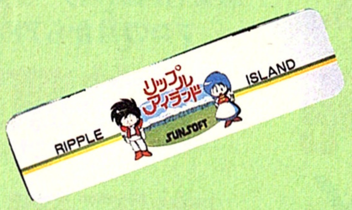
読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

毎号欲しいソフトが300本、170名に当たる、SUPER GOLDプレゼントだ。毎号30ずつついてくるSUPER GOLDをためて送れば、2本・3本とまとめてもらえちゃう。1枚（30ＳＧ）なら、ほしいソフトが1本。2枚（60ＳＧ）なら2本、3枚（90ＳＧ）なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いて送ってね。ただしもらえるソフトが多いほど、当選者数は少なくなるからキミ自信で作戦をたててね。ソフトはキミがほしいものなら何でもＯＫ。でも、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなＦＣグッズがもらえちゃうんだ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

今回のFCグッズ

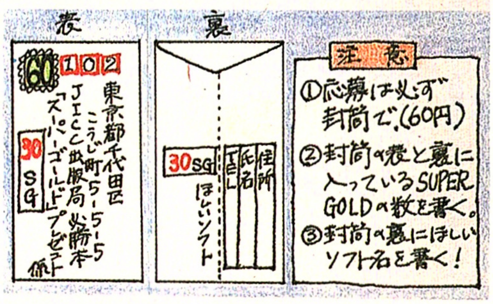


ダブルチャンスプレゼント
リップルアイランドカンペンケース
（サン電子）
4名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは5月2日㊎当日消印有効。発表はVol.13の予定です。



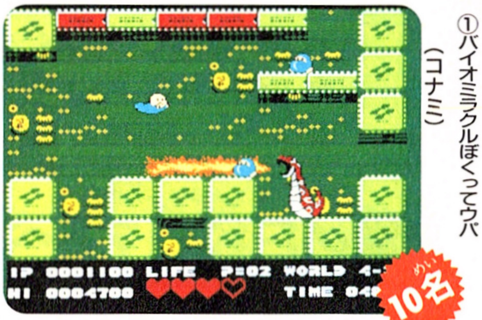
SUPER GOLD
30
スーパーゴールド
THE FIGHTING FAMICOM MAGAZINE
ファミコン必勝本

読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

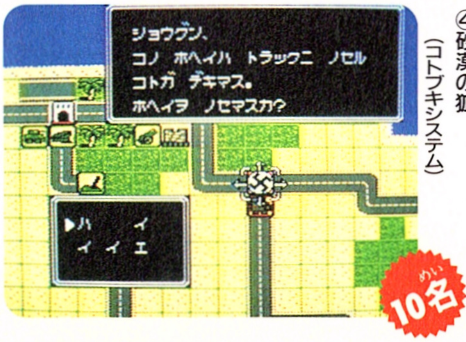
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



③ファミコン探偵倶楽部(前)（任天堂）



①バイオミラクルぼくってウパ（コナミ）



④砂漠の狐（コトブキシステム）



②風雲少林拳（ジャレコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、5月2日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）

発表は、6月17日㈮発売のVol.13のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.5 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・山森武志　工藤晃一　福島県・岩元宏之　栃木県・二宮正成　埼玉県・上田修次　東京都・中島勇太郎　長峰達也　神奈川県・土屋光彦　室岡満　新潟県・沖中孝久　長野県・関川明伸　愛知県・谷崎賢治　京都府・前田沙織　大阪府・久保充俊　清原政則　奈良県・三津谷貴志　広島県・田辺良輔　山口県・宝田修　福岡県・永射頼人　大分県・西孝志　他20名

★ほしいソフト2本

青森県・大竹広樹　茨城県・松橋教司　群馬県・伊東以知子　埼玉県・渡辺純一　横山宗徳　東京都・今西康秀　岩槻規夫　神奈川県・若鍋靖男　五十嵐秀平　石川県・藤尾敏樹　山梨県・原田由成　静岡県・久富功二　愛知県・山県将志　小沢恵美　滋賀県・奥平慎一　京都府・八木沢浩文　水谷祐太　大阪府・矢口貴広　高知県・斉藤淳二　長崎県・宮原亨　他30名

★ほしいソフト3本

栃木県・蓮池明彦　埼玉県・鈴木幸宏　星山輝行　東京都・松金幸之助　坂本昭生　神奈川県・宇佐見克己　吉本俊明　宍戸おさむ　長野県・安部龍男　岐阜県・小野沢高文　愛知県・泉浩司　永原稔　三重県・藤岡健一　滋賀県・江本信也　大阪府・小松崎文彦　奈良県・加藤篤史　岡山県・浜村久志　徳島県・田辺清治　福岡県・秋本研二　熊本県・江尻高志　他20名

★テレフォンカード

北海道・森登志男　福島県・石川祐介　埼玉県・大井正昭　東京都・桜井隆司　石川県・大河内雅之　静岡県・木下真己　愛知県・中村敦之　京都府・浅野則之　兵庫県・児島亮太　鹿児島県・山瀬大輔

アンケート・ハガキ・プレゼント

①横浜港連続殺人事件

宮城県・谷口勝一　群馬県・千葉弘孝　千葉県・内藤進介　東京都・中山章吾　神奈川県・岡本拓也　富山県・吉竹博文　山梨県・遠藤哲也　岐阜県・軽部義孝　岐阜県・田淵淳二　大分県・小林昌平

②鉄腕アトム

岩手県・新浜恵造　栃木県・伊藤俊彦　東京都・前嶋寿男　神奈川県・利根川一郎　山梨県・広瀬政和　愛知県・馬庭裕美　京都府・佐木綾貴　和歌山県・本郷将志　岡山県・寺本和彦　長崎県・森下新之介

③ドルイド

岩手県・酒井幸治　福島県・山西雅志　茨城県・彦坂順一　群馬県・金箱成昭　埼玉県・麻生浩明　千葉県・岩本健太郎　東京都・河口真理　福井県・保木英樹　長野県・山峯智宏　愛媛県・田村貴志

④ナポレオン戦記

秋田県・海老沢誠　栃木県・辻孝行　東京都・北村優三　神奈川県・藤村伸一　長野県・飯田良司　岐阜県・清水輝明　大阪府・近藤直喜　奈良県・北野勝彦　広島県・倉成義孝　熊本県・諏訪弘徳



ディスク／任天堂／4月27日発売予定／¥2600／　両面

FAMICOM DETECTIVE CLUB

ファミコン探偵倶楽部（前編）

遂に本格的推理ゲームの登場。今春最大のAVGと言ってしまおう。前編、後編と2枚に分かれたディスクに収められたシナリオは大作と呼ぶのにふさわしい。AVGのファンならずとも魅力の湧く一本である。

文／プロフェッサー来宮

「新・鬼ヶ島」に続く任天堂の2枚組アドベンチャーゲーム

新・鬼ヶ島のディスク2枚組AVGに続くアドベンチャー大作第2弾が遂に登場！しかも平家末裔の名門一族の血ぬられた怨念のストーリーはあの横溝正史もマッ青なのだ。本格的推理ものと呼ぶにふさわしい今回のファミコン探偵倶楽部であるが、アドベンチャーゲームのファンならずとも一度はやってみたくなる一本となるであろう。やはり任天堂と言わざるを得ないくらいのゲームへの細かい配慮は全く脱帽させられてしまう。

主人公は気憶喪失なのである。主人公がいろんな場所に行き、いろんな人と出会うにつれ記憶がだんだんよみがえり、事件の真相が明かになっていくというストーリーだ。

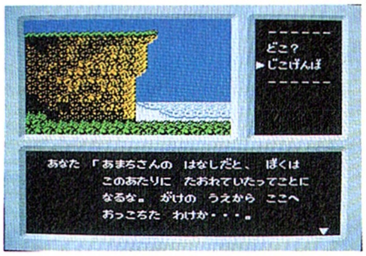

▲これが始まりのシーン。主人公は天地という見知らぬ男に助けられその事務所へ

▼ストーリーは前編と後編のディスク2枚に収められている本格的長編推理ものだ



気がつけば、主人公は記憶喪失だった!!

物語は主人公がある男に助けられる場面から始まる。男の名前は天地。主人公の少年探偵は海上の崖の上からどうやら落ちたらしいのだ。海上の崖と言えば自殺の名所として有名な場所である。主人公は自殺をしようと思って海上の崖までやって来たのだろうか？しかし少年探偵は全くその時のことを覚えていないのだった。



◀主人公の少年は記憶喪失だった。とりあえず天地の言う海上の崖に行ってみよう

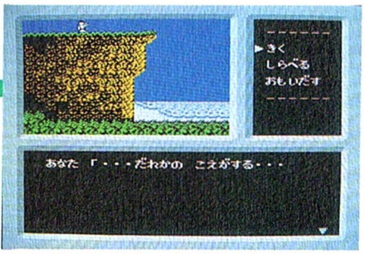


まずは状況の把握から始めるべし



とにかく主人公は記憶喪失なのであるから、まずは事態の状況把握から始めなければならない。少年は助けてくれた天地という男が話していた「海上の崖」にまず行ってみることにした。しかし何も思い出せない。とその時崖の上にひとりの女の子がこっちに向かって手を振っているではないか！少年は急いで崖の上に行ってみた。驚くべきことにその女の子は親しく少年に話しかけてきた。どうやら少年とその女の子は知り合いらしいのだ。女の子の話によると、女の子の名前はあゆみといい、少年とあゆみは同じ探偵事務所の社員だったというのだ。少年は崖から落ちる直前にあゆみと電話で連絡をとりあっていたのだった。その後連絡がないのを心配してあゆみは海上の崖まで来てみたというわけだ。

とりあえず事務所に戻った２人は事務所で１枚のメモを見つける。少年が書いたメモらしいのだが……少年は思い出せない。



◀とりあえず少年が発見された海上の崖にやってきた。するとどこからか女の子の声が…



▶女の子は少年と同じ探偵事務所のあゆみだった。とりあえず事務所に戻り話し合ってみよう

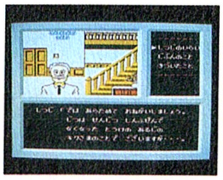
手がかりは２つのキーワードだけ!!

少年は探偵事務所で見つけたメモに書いてあった、「明神村」と「綾城」の２つのキーワードを手がかりにとなり町の明神村に向かった。明神駅の駅員からは、綾城家の場所を教えてもらえる。駅員の話によると綾城家は戦国時代には領主であり、現在は日本でも有数の資産家であるそうなのだ。さらに駅員は少年の顔を覚えていた。どうやら少年はこの明神村に何度か足を運んだらしいのである。

とにかく綾城家に行ってみると、綾城家の執事らしい男がいた。その男の名前は田辺善蔵といい、実はその男から少年はある事件の調査の依頼を頼まれていたのだった。調査の依頼というのは、綾城家の当主であった綾城キク（78）が謎の死体となって発見された事件のことだった。死因は心不全ということだったがどうも怪しいというのだ。キクは莫大な資産を持つ綾城商事の会長であったが、その綾城商事の内部に派閥抗争があるらしいのだ。この権力争いは、綾城家の相続問題とあいまって何か不気味な様相を呈していたのだった。


▲事務所のテーブルの上に一枚のメモが……


▲明神駅の駅員は以外に村のことをよく知っている


▲執事の善蔵は調査の依頼人だった。いろいろ聞こう

おもな登場人物

探偵の重要な仕事のひとつに、「ききこみ」というのがある。ま、いろんな人に会うことだね。人は見かけによるような、よらないような、よくわかんないけど、人相とシナリオは意外と密接だったりするよ。

天地

▲崖の下で君を救ってくれた人物。マンション持ち

あゆみ

▲空木探偵事務所の助手。主人公のパートナーだ

完治

▲綾城商事社長。分家筋。権力志向が強そうな感じ

香

▲完治の妻。ファッションデザイナー。目が細い

あずさ

▲完治の妹。彼女もやっぱりなぜか目が細い

次郎

▲完治の弟。兄ほどのアクは感じない。エリート風

田辺善蔵

▲綾城家執事。同家の事情に何かとくわしい世話役

山崎 茜

▲綾城家のお手伝いさん。死体の第一発見者だ

駅員さん

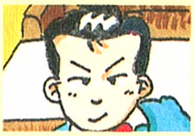
▲明神駅の駅員さん。人がいい。飄々とした顔だ

玄信和尚

▲神楽寺住職。蘇りの伝説を話してくれるキーマン

キク

▲おいたわしゅうに、このたび亡くなられたお方

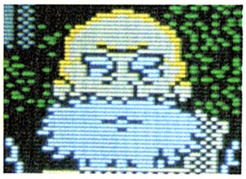
アキラ

▲完治と香の(放蕩)息子。遊び人らしく行方不明中

まずは綾城家を徹底的に調査だ！

綾城商事の会長キクの死には不可解な部分がいくつかあった。まずキクの死が綾城家の財産の相続に関する遺言の公開の直後であったことだ。また綾城キクは、綾城商事の先代の会長であった綾城徳兵衛の妻で、その卓越した経営手腕は広く知られていたが、綾城家には本家筋のキク以外にも、分家筋にあたる綾城完治、あずさ、次郎の3兄弟がいたのである。しかも遺言公開にはこの3人が立ち会っているのだった。この3兄弟の中でもとりわけ現社長の完治（長男）と専務の次郎（次男）との権力争いは綾城商事内部でも大きな噂となっていた。さあ少年探偵となったアナタ、この複雑怪奇な事件をどう捜査してゆくか！



◀熊田は綾城キクの担当医だった。心不全が死因だと彼は言うのだが



◀神楽寺の住職である源信からは「甦り伝説」の話が聞ける

このAVGは買いでっせ!!

このAVGはハッキリ言って売れセンです。何も言わなくても人気沸騰まちがいなし（こんなに賞賛してええんやろか!?）。主人公が記憶喪失なのもユニークで、夏樹静子もE・クイーンもマッ青!!

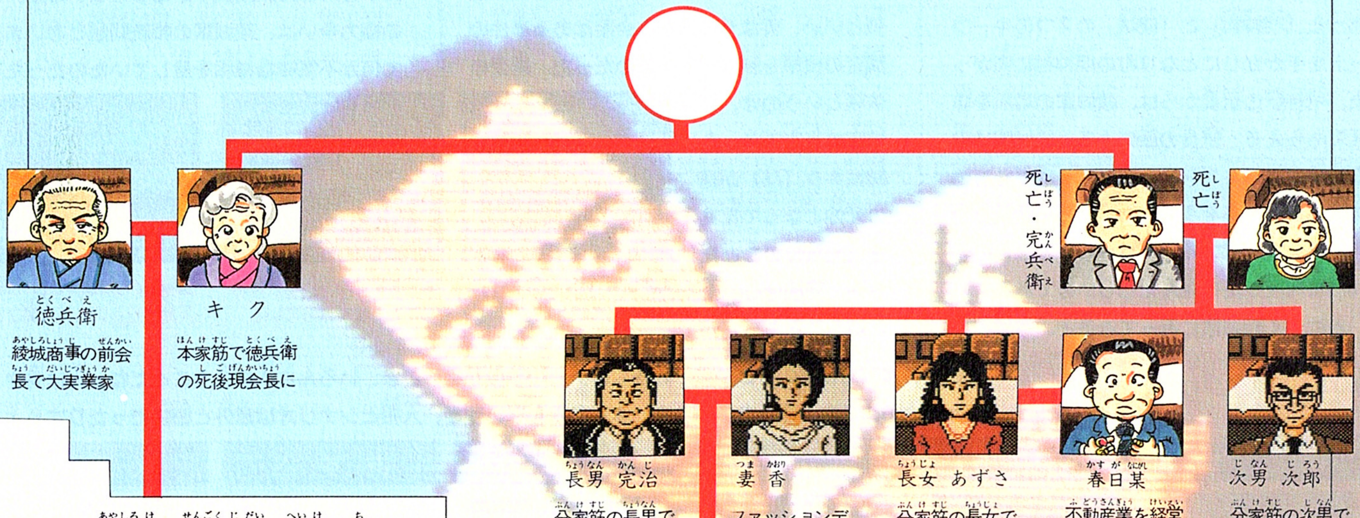


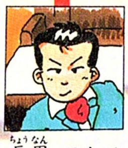
▲主人公の少年の過去は全く謎である



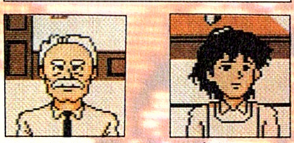
▲死人甦り伝説とはいったい何なんだろう

〔綾城家、家系図〕





綾城家関係者



もともと綾城家は戦国時代の平家の血をひく名門一族であった。明治中期に先代の徳之助が貿易業で財を成し、大実業家となった。綾城商事は一大コンツェルンと発展したわけだが、彼の死後本家筋（長男だった徳兵衛）と分家筋（次男だった完兵衛）との権力抗争が始まった。一方綾城家には、先祖の墓を掘り起こした領主を亡霊が倒したという「死人甦り伝説」という奇妙な伝説が存在した。綾城家の財産を狙う者を甦った死者が呪い殺してしまうというものだが果してその真相は!?

物語は前編・後編のディスク2枚組。事件の奥はかなり深い、これはマジだぜ!!

NEW SOFT STREET

イエイッ！スポーツしてるかいっ!?天気がよかったら外にでて体を動かそうぜ。スポーツマンはもてるぜえっ。俺なんかもうまっくろだもんな。ん？今号も新作ソフトがビシバシ。任天堂の3Dラリーにコナミのシューティング・アクション！ファイナルコマンド・赤い要塞。スクウェアの亜空戦記ライジンは書き換えのみ発売。これはうれしい。とってもうれしい500円。アドベンチャーゲーム太陽の神殿もとっても期待！それからお待ちかねの聖闘士星矢完結編！エッガーランド2は成沢おすすめのパズルゲーム。ホーリーダイバーにナイトライダー！うん語呂がよいっ！そしてあの燃えろプロ野球2できまりだっ！





(両面)／任天堂／発売中／¥3500

3D HOT RALLY
3Dホットラリー

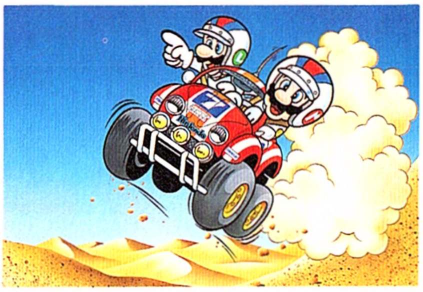


NEW SOFT STREET

「F1レース」で好評だった大イベント。ファミコングランプリの第2回の正式種目(?) 3Dホットラリーがいよいよ発売された。

3Dスコープを使っての走りの迫力はバツグン。臨場感十分ね。といっても……スコープなしでもやっぱり楽しいのがウレシイ。

F1レースみたいに燃えまくって走るんじゃなく。落ち着いて走るのがいいみたい。



3Dホットラリーの必勝レースパターン

頭も使ってタイムをかせぐ

さて、君はラリーというスポーツを知っているかな? 早くゴールに着けばいいんでしょ。うーん。間違ってはいないけど正解とはいえない。スピードよりも何よりも、まずは完走。そう全コースをリタイヤすることなしに走り切ることこそ、ラリーの最大の目的なのだ。

走る道はもちろん悪路。普通の公道ばかりとは限らない。アクシデントがつきものなわけだ。そんなトラブルをいかに防いで、ダメージを受けないで最後(ゴール)までたどりつくか? まずはコレね、コレ。

だから一瞬の追い越しに命を張って、クルマを痛めつけるより、全体を見渡すゆとりの運転が必要かもね。



▲ダメージを受けても修復できるリペアポイントをどこに置くか? ラリーの作戦の大きな鍵だ

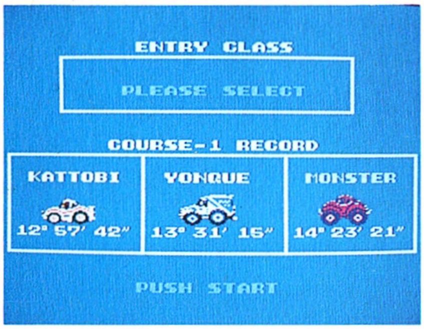


▲「GO」の文字が出た。ギアを一速に入れフルスロットル。今、戦いの火ブタが切って落とされた



▲ハーイ。お馴じみの3Dモード。スコープがあればバッチリ。なくても別に悪くはない

君が選べるクルマのパターンは3種。それぞれの長所・短所





かっとび KATTOBI スポーツカータイプ

最高速ならおまかせ。でも、車体にダメージを受けやすく、登り坂でスピードが落ちやすいのが弱点。ハイウェイではとにかく有利。レース展開が早いので人気出るかも。

- ○排気量1995cc ○最高速度220km/h
- ○出力 250ps ○トルク 29.8kgm
- ○0→400m発進加速 13秒71



ヨンク YONQUE 4WDタイプ

4WD。すなわち4輪駆動のマシン。滑りやすい雪道、登り坂、カーブなどで、その威力を発揮する。スピードもなかなかのもの。ラリーにエントリーするには、うってつけ。

- ○排気量3475cc ○最高速度 200km/h
- ○出力 220ps ○トルク 32.5kgm
- ○0→400m発進加速 17秒03



モンスター MONSTER バギータイプ

とにかく「力」。そうスピードより力のタイプ。砂漠やダート、アップダウンに強みを見せる。それだけではない、ダメージにも強い。少々のクラッシュでもへっちゃらなのだ。

- ○排気量4215cc ○最高速度 180km/h
- ○出力 190ps ○トルク 35.3kgm
- ○0→400m発進加速 15秒59

ルートによってタイムも違う。損か? 得か? よーく考えて



まずは左の写真を。このゲームの各コースには、いろんな分かれ道が用意されている。右に行くか? 左を選ぶか? によって道路の状況が違うのだ。ハイウェイ、草原、雪道、砂漠、ダートの全5種類。自分のマシンに適したルートを開拓してしまおう。



▲雪道は滑りやすいぞ



▲砂漠はハンドルをとられやすいぞ



▲ハイウェイではスピード優先だぞ

ラリーのコースは3種類。当然、全コース完走を狙おう

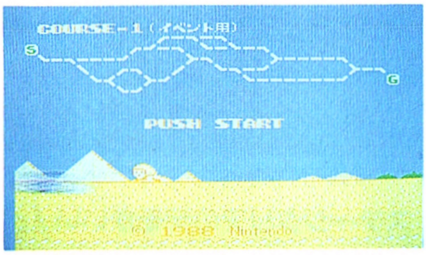
世界の道が待っている

ゲームには、コースが3つある。まずは、トーナメント公式コースのCOURSE 1。それとCOURSE 2とCOURSE 3の3つだ。

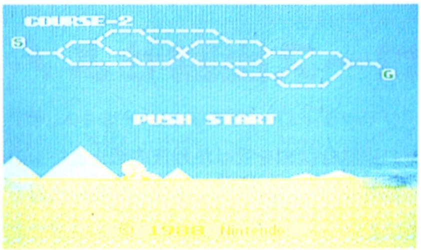
で、この各コースが5種類の走路の組み合わせでできてるわけ。イベントに参加するってんで、当面はCOURSE 1に挑戦する人が多いだろうけど、COURSE 2、COURSE 3もなかなか味がある。ぜひとも走っておこう。そのほうがCOURSE 1の練習にもなるしね。

さて、各所でコースを区切るチェックポイントを無事に通過、スタート時に設定したリペアポイントを有効に活用して、見事、ゴール!! といこう。

チェックポイントとチェックポイントの間の走路は何か？ しらみつぶしに走ってひかえておくのを忘れずに。



COURCE 1 ハイウェイで始まり、ハイウェイで終わる。ロングランラリーの典型的パターン

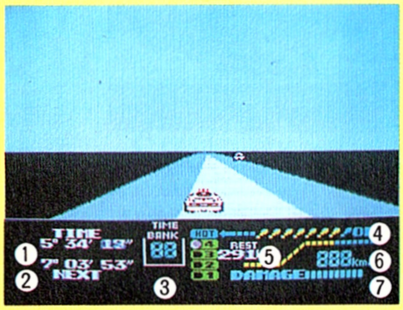


COURCE 2 分岐がやや複雑になっているけど、チェックポイント数はCOURSE 1と同じ



COURCE 3 COURSE 3。ウーン見ると難しそう。コースの難度はこれが一番と見たね

レースじゃなくて、ラリー。だから知っておきたいあれこれ



画面の見方

①スタートからの時間
②次のチェックポイントまでの規定時間
③規定時間をオーバーしてもタイムアップにならない時間のストック
④Hマークの数。8ケたまるとダッシュでき、320km/hの速度が出る
⑤次のチェックポイントまでの残り距離
⑥スピードメーターとタコ（エンジンの回転数）メーター
⑦ダメージメーター

ハイ。これがプレイ画面で表示される情報のすべてだ。

チェックポイントごとに、プレイヤーのマシンは時間を計測されるわけだが、あらかじめTIME BANKというのがあるんだ。つまり20分間の時間を持っていて、規定時間をオーバーしても減算してタイムアップを妨げる。で、逆に規定時間よりも速くクリアしたら加算される。それがラリー特有のルール。TIME BANKだ。そこんとこに注意！

シフト操作。君は意味がわかる？

画面中央に誇らし気（？）にすえられた1〜4の数字。これが言わずと知れたシフトレバーだ。数字が低ければ加速・登坂、発進時に有利。高いめは高速走行用と思えばよい。シフトミスは発進ミス、エンストのもと。

3Dでプレイしたときの感想……。

うーん。確かに伝わってきますね、奥行き感が。ライバルの車、背景が一気に本物っぽく見えてくる。

とりわけ、起伏のあるところでジャンプするところなんて最高、お尻がイスから浮いちゃう気分だね。

ビュンビュン飛ばしてバンバン送ろう!!



◀各マシンごとにエントリーするんだ。一人で3つのマシンするのもよし

ここからは腕に自信のある人だけ読むように。名前を登録して、自分のタイムをエントリーしたら、全国各地のディスクファクス設置店に。いつものよーにね。応募受付期間は4月14日から5月31日まで。また青ディスクによる書き替えは4月28日から始まるよ。（黄色ディスクは不可）コツコツ練習して、いいタイム出そうぜ。

賞品は文房具である記念にもらおう

これ、賞品の文具キット「プリティミニ」だ。各タイプ2000名と抽選による4000名、計10000人にプレゼント！





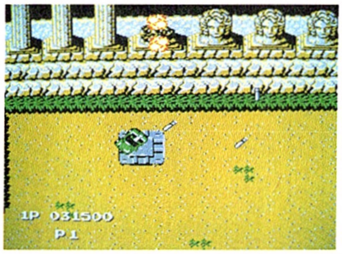
／コナミ／5月2日発売／¥3,300／AG

FINAL COMMAND

ファイナルコマンド 赤い要塞

NEW SOFT STREET

コナミのゲーム、と言えばアクション！ サラマンダのように純粋なアクションからドラゴンスクロールみたいなRPGまでアクションのオンパレード。このアクションを追求する姿勢には頭が下がる思いであります。で、このファイナルコマンド・赤い要塞もバリバリのアクション。ジープを駆って、敵軍に切りこんでいくという戦争アクションだ。

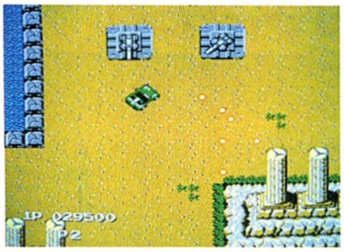


◀右上にある像から誘導ミサイルを撃ってくる。コイツを破壊すればステージクリアだ

特殊部隊・ブラッディローズ出動せよ！

とにかく撃ち進むのみ！

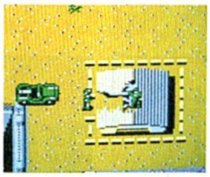
19XX年、独裁政治を企てる某国の手により、軍事関係の重要人物が誘拐されたという情報が舞いこんできた。そこで特殊部隊"ブラッディローズ"が編成され、誘拐犯から重要人物奪還の任務を命じられたのだ。



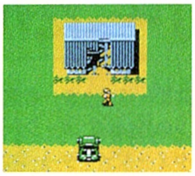
◀激しい攻撃がブラッディローズを襲う。素早く動いて弾をかわし、砲台を破壊せよ

"ブラッディローズ"のメンバーは4人。それぞれ過酷な訓練を受けた最後の戦士と呼ばれる強者ばかり。高性能ジープと最強の武器を使いこなし、人質を救出し敵本部を壊滅せよ！

ゲームシステムは至って簡単。敵を倒しつつ、捕われた人質を救出し、ラストにいるボスキャラを倒せばクリアとなる。



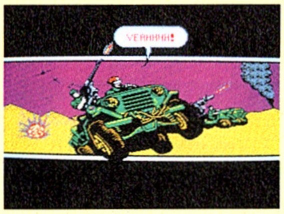
▲兵舎を破壊すると捕われていた捕虜が出てくる。ジープに乗せて救出だ



▲この色の捕虜は手榴弾をパワーアップする。ミサイルになるのだ

ステージクリアのデモがいい！

ステージクリア後、4人の勇姿が現れる。動かしているジープに4人乗っているのがここで始めて分るのよね。



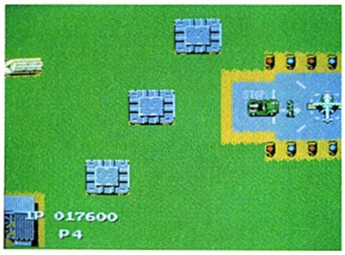
◀なかなかかっこいいデモ画面。ほかにもグラフィックパターンがあるのだ

コナミ、コナミ、コナミ。どこから見てもコナミのゲーム

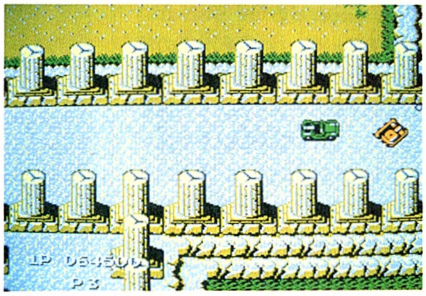
2種類の武器を自在に使い、敵陣に切りこむのだ

とにかくバリバリ撃ちまくって進んでいけばOK。武器は常に前方へ撃つことのできるマシンガンとジープの向いている方向へ発射する手榴弾とがある。どっちも無制限に使えるし、手榴弾はパワーアップしてミサイルランチャーにもなるのだ。

対する敵は歩兵、戦車や砲台などが弾を撃ってくるし、武装トラックや爆撃機も登場する。こいつらの攻撃をかいくぐり（小回りのきくジープだから、弾の間を"かいくぐる"のだ）、家の中にいる捕虜を救出しよう。そしてボスとの対決！ 大型の戦車が何台も現れたり、戦艦が現れたりする。もちろん激しい攻撃が待ち受けている。

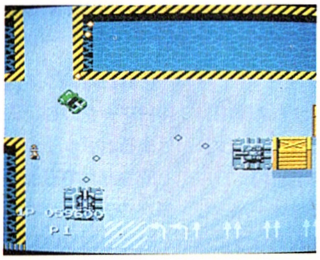


◀救出した捕虜はヘリポートで開放する。人数によってクリア時にボーナスが入るのだ



▲細い通路を進んでいくと、目の前には戦車が現れた。ひるむことなく、手榴弾で攻撃せよ。ただし、攻撃の方向を間違わないようにね

ここまで紹介すれば解ると思うけど、いわゆるコナミスタイルのゲームなんだよね。安定しているといえばその通りで、普通のアクションゲームだ。RPGやSLGの間のハシ休めにはピッタリのゲームだ。コナミしたい人には、特にオススメ。



◀港での戦いだ。海に落ちることはないけど、狭い通路が続くので、敵に囲まれやすいのだ



◀湿地帯、そして谷へと続くシーンだ。湿地帯ではスピードが落ちる上に誘導ミサイルが！



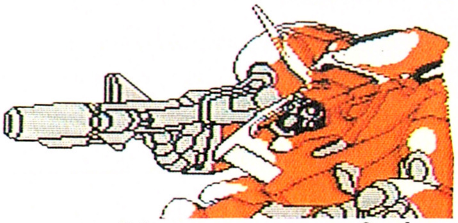
O ／DOG／6月発売予定／¥500／シューティング／書き換え専用



RAIJIN
亜空戦記ライジン

タイトル名が発表されてから、約1年。待ちに待ったソフトがついに発売される。しかもディスクライター書き換え専用。つまり500円で楽しめる超お買い得ソフトになったのだ。

これは見逃す手はないぞ。ゲームの方はテクニカル・シューティング(?)。つまり、高度なシューティング技術が要求されるやり応えタップリのゲームなのだ。

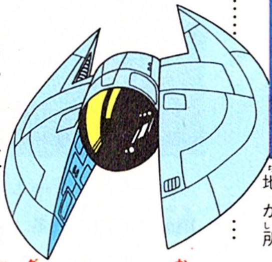


地上&空間のテクニカル・シューティング

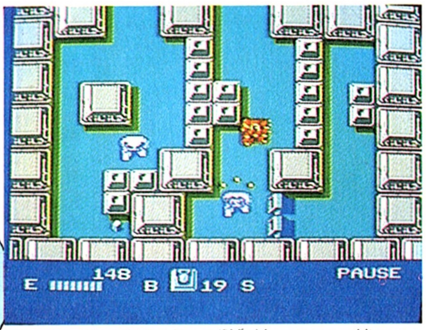
最終兵器"ライジン"は銀河の平和のために…

2207年、人類は"亜空間航法"を開発し、銀河に足を踏み入れることを可能にした。事故による第3次星間戦争を経験した後、銀河連合軍により航法は整備され、銀河系内に5カ所の亜空間フィールドと、それを制御統制するための亜空間ベース"SOL"が設置された。

その後の平和を破ったのは、亜空間フィールドからの音信不通だった。各フィールドの制御中枢"BLAIN"が、"GALEM"とよばれる機械生命体に支配され、味方の防御用ロボットが敵の戦力として、フィールドを占領してしまったのだ。連合軍は、最終兵器"ライジン"を登場させたが……。



ゲームの舞台は5つのフィールド(ステージ)とSOL。キミはライジンに乗り込み、各フィールド内の陸地や空間を移動しながら敵を倒し、GALEMを探し出すのだ。基本的に縦横4方向のスクロールだが、地上は迷路状になっている。要するにシューティング・テクとパズル的頭脳が要求されるわけだね。



地上画面。敵の戦力と化した防御用ロボットを倒しながら、迷路を進む。他の陸地へ移動するには、離陸場所を探し出さなくてはダメだ



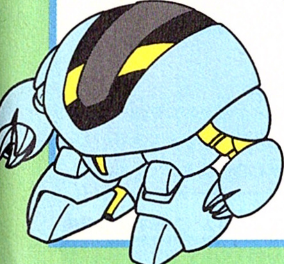
空間画面。陸地と陸地の間を移動。敵はここにも出現する。一刻も早くGALEMのいる陸地を見つけ出し、GALEMを倒すのだ!

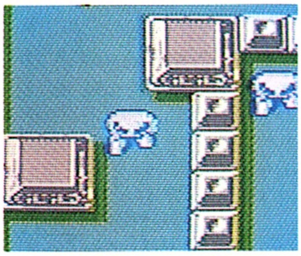
今度のDOGは、書き換え専用ディスクで登場だぁ!!

敵はライジンによく似た兄弟メカなのだ!!

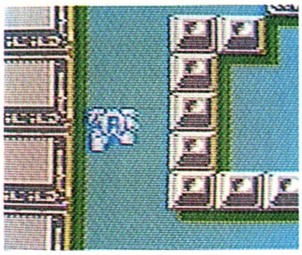
ライジンとはヴァリアブルランダー(可変兵器)で、複数の火砲やシールドを装備できる。特にエネルギー衝撃砲(通称メガサンダー)は強大な破壊力を持つ。

一方、敵キャラは以前は防御用ロボットとして配備されていたもの。つまり、ライジンとは兄弟の間柄なのだ。姿・形もライジンに似ているぞ。各フィールドにいるボスキャラGALEMの姿はまだナゾ。この5体のGALEMを倒せば再び銀河に平和が訪れるのだ。





敵キャラ・ガフ。レーザーを武器に挑んでくるが、最も弱い。ただ、その数の多さだけが特徴といえるかも

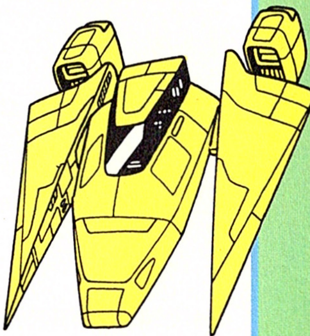


敵キャラ・ゲティス。ガフのパワーアップ・バージョン。機動力がグーンとアップした、すばしっこい行動派

フィールドとSOLとの往き来も重要なポイントになりそうだぞ。

オトク、お得の500円!

ところで、この「亜空戦記ライジン」と、同時期に発売が予定されている「ムーンボールマジック」の2本は、ナント、書き換え専用ディスクとしての発売が決定したんだ。つまり、おもちゃ屋さんに生ディスクか古いディスクを持って行けば、500円で手にすることができるのだ。これはお得! この「ライジン」がヒットすれば、DOGだけでなく、書き換え専用ディスクが増えるだろうね。きっと。



太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL

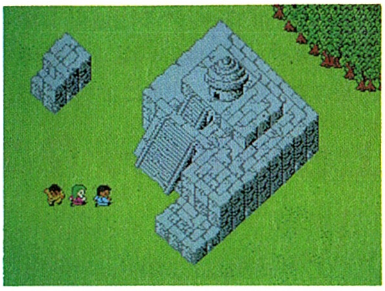
2M／東京書籍／7月下旬発売／価格未定／AVG



TEMPLO DEL SOL
太陽の神殿

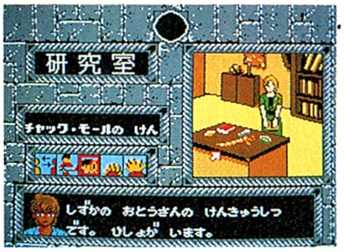
「太陽の神殿」はマヤ文明の遺跡チチェン・イツァーを舞台にした本格的AVG。オリジナルはパソコン版ゲームだけど、移植にあたって大幅なアレンジが加えられているぞ。

メキシコの大学でマヤ文明を研究する白鳥教授が遺跡の発掘調査中、謎の遭難死を遂げた。教授は古代マヤに存在したという"太陽の鍵"を捜していたらしいのだが……。

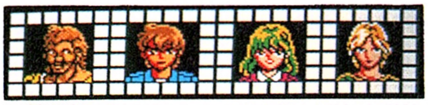


ファミコン初のパーティー型AVGだ

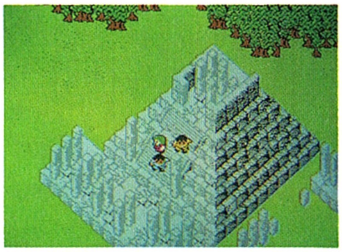
3人の力を合わせ、古代マヤの謎を解くのだ



ゲームは教授の研究室から始まる。そこに残された調査ノート、発掘された古代マヤの品々、そして唯1人生き残ったメキシコ人ガイドの話から調査隊はモンスターに襲われて遭難したことが判明した。教授たちは過って古代マヤ人がモンスターを封じた封印を解いてしまったらしいのだ。モンスターを再び封じ込めるためには"太陽の鍵"が必要だというのだが…。



▲登場人物4人。左からガイド、少女、少年（主人公）そして教授の秘書。秘書は教授の残した資料をくれる

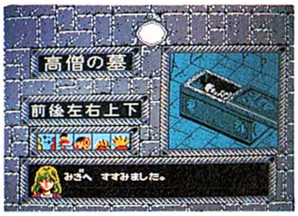


◀遺跡の地上、フィールド部分を移動しながらゲームを進めていく。戦士の神殿にはなにが…

このゲームは3人の登場人物を中心に進めていく。主人公の少年…プレイヤーが名前を入力する、少女…白鳥教授の娘、ガイド…調査隊の生き残り、の3人だ。3人のそれぞれの能力を合わせて謎を解かねばならない。



◀ゲームの要所にはモンスターが登場する。モンスターを倒さなけりゃ謎は解けないのだ。登場するモンスターたちはどれもなかなかシブイぞ



◀遺跡の内部はコマンドで移動する。内部はダンジョンになっていてトラップ、トリックだらけだ

ゲームはフィールド画面とアドベンチャー画面で構成される。プレイヤーはいたるところに仕掛けられたトラップやトリック、モンスターをクリアし、"太陽の鍵"を手に入れるのだ。

チチェン・イツァー遺跡の基礎知識【太陽の神殿編】



▲これがマヤ文明、チチェン・イツァー遺跡の主要部分だ。ゲーム上のマップとは必ずしも一致しないが主な建築物はほとんど全てがゲームに登場する

●カスティーリョ
スペイン語で城という意味。底辺55m、高さ23mのピラミッド。

●カラコル
巻き貝という意味。かつては天文台としてマヤの神官たちによって使われていた。

●球戯場
全長150m、中南米にある最大規模の球戯場。今のバスケットに似たゲームが行われていた。

●高僧の墓
その名の通り、棺が納められたピラミッド。崩壊著しいが、10〜20mの高さの建築物であったと推測されている

●聖なる泉
直径66m、深さ20mの泉で、かつては雨乞いのために生贄が捧げられたという。1904年の調査で42の遺体、黄金の円盤、ナイフなどが発見された。

●戦士の神殿
まわりを柱で囲まれた3層の建築物。マヤの時代には柱の上に屋根がかけられていた。

●尼僧院
宮殿のような造りの建築物。その壁面には多数の小さな石彫りがモザイク状にはめ込まれている。



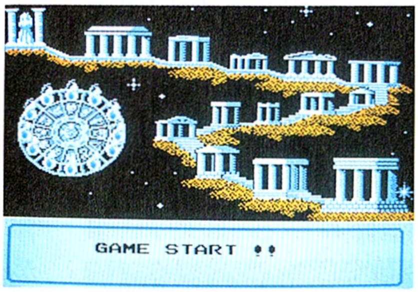
／1M+1M／シンセイ・バンダイ／5月下旬発売予定／価格未定

Saint Seiya

聖闘士星矢 黄金伝説完結編



NEW SOFT STREET



5月の注目ソフトのひとつである「聖闘士星矢・黄金伝説完結編」。その全容が見えたぞ。

まず、今回の敵は聖域の最奥部にいる教皇だ。前作ではその正体は明かされなかったが、「完結編」ではついに教皇と戦うことになる。だが、聖域には12の宮があり、各宮には星矢たち青銅聖衣よりも強大な力を持つ黄金聖衣が待ち構えているのだ！

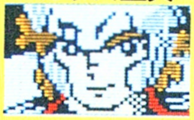
そして主人公は星矢ひとりではない。紫龍、氷河、瞬の3人を仲間に引きつれ挑むことになる。新要素いっぱいで登場するぞ!!

アクションと3Dバトル

キャラクターセレクト画面で、プレイするキャラクターを選べばスタート。まずは横スクロールのアクションステージだ。ザコキャラを倒し、セブンセンシズ（星矢たちのパワーの素）を手に入れよう。奥まで進むといよいよ黄金聖衣との戦いとなる。必殺技同志がぶつかりあう白熱の3Dシミュレーションバトル。星矢たちの正義の拳が勝つか、悪の拳が勝つか、今から興奮しちゃうぜいっ！

聖矢と3人の青銅聖闘士

ペガサス星矢



ペガサス流星拳、ペガサス彗星拳を必殺技に持つ。ゲームのカギを握るキャラだ

ドラゴン紫龍



五老峰の老師に鍛えられた聖闘士だ。彼の必殺技は流れ落ちる滝を逆流する廬山昇龍覇だ

キグナス氷河



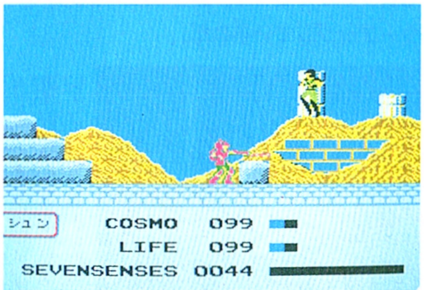
黄金聖闘士、カミュを師とあおぐが、戦うことに……!? ダイヤモンドダストが必殺技

アンドロメダ瞬



争いを好まない心優しき青銅聖闘士。ネビュラチェーン、サンダーウェーブで戦うぞ！

激闘！聖域。黄金聖闘士の実力は……？



▲横スクロールのアクションシーン。なみいるザコを拳で倒せ！ 得られるセブンセンシズは3Dバトルには不可欠。たくさんザコを倒し、少しでも多く得よう



▲星矢vsアルデバラン。ペガサス流星拳が勝つか、グレートホーンが勝つか。白熱の必殺技合戦が展開する。アルデバランは居合い抜きの構えらしいが……？



▲最初の宮、白羊宮にはムウがいる。だが彼は星矢たちの敵ではない。星矢たちの聖衣を修復してくれる心優しき黄金聖闘士なのだ



▲それにしても、3Dバトルで星矢たちが後ろ姿でしか現れないのはちょっと悲しい。前作みたいに正面からの画面もほしかったよね。この写真は氷河だ



▲第2宮、金牛宮には牡牛座のアルデバランがいる。いかつい顔をした強そうなヤツだ。必殺技、グレートホーンは強烈。瞬が相対するが……



▲戦いに敗れたキャラクターはセレクト画面での表示がモノトーンになる。全滅してしまうと、この通り。弱気なメッセージが出て、ゲームオーバー

次号ではもっと詳しく内容に迫る！

燃えろプロ野球2

■ジャレコ　■6月末発売予定
■未定　■カセット

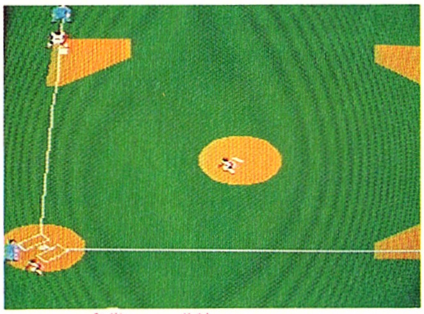
野球ソフトブームのとどめを差すか？

この春は野球ソフトが数多く発売されるけど、今後の注目度が高くなっていきそうなのがこの〝燃えプロ2〟だ。基本的なシステムは前作と同じだけど、そこはやっぱり2。新機軸のシステムもいろいろ組みこまれている。

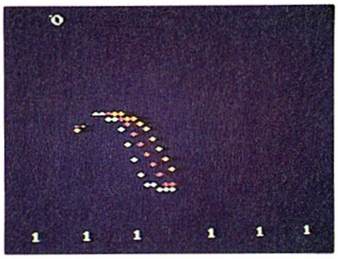
まずは選手の能力がプレイするたびに変わる〝バイオリズムコンディション〟。日によって好調だったり不調だったりするのだ。

画面構成も1塁側、3塁側スタンドから見降した画面が加わり、臨場感バツグン！

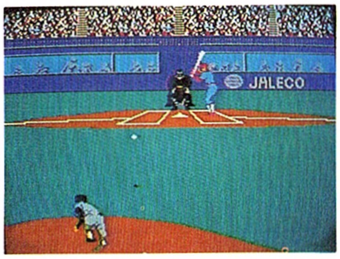
当然のことながら攻撃、守備、走塁は前作よりしっかりとシミュレートされ、音声合成もより細かくなった。前作に比べてかなりパワーアップしているのだ。



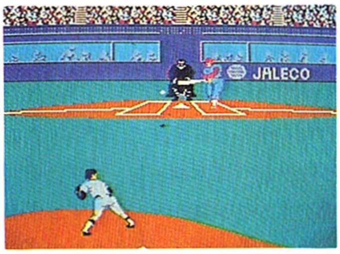
▲これは1塁側からの画面だ。ピッチャーもキャッチャーもすべて一目で見れてしまうのだ。



◀このバイオリズムによって、選手の状態が変わっていく。プレイごとに変わるんだよね。



◀基本的なところは前作と同じ。センターからの画面は前作でもうおなじみだよね。



◀前作よりもストライクゾーンのシミュレートが良くなったというが、さて？

果たして前作ほどの大ヒットを飛ばすことができるか？　その意味でも野球ソフトファンは〝燃えプロ2〟に注目しよう。

エッガーランド

■HAL研究所　■7月中旬発売予定
■価格未定　■カセット

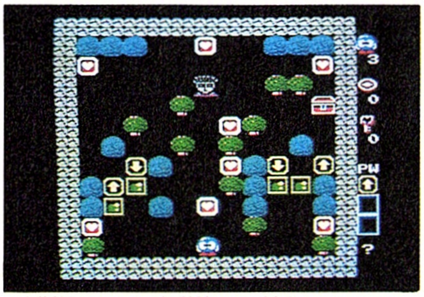
エッガーランドⅡ　迷宮の復活

一部ファンには熱狂的な支持を受けた「エッガーランド」。パズル性とアクション性が極めて高く、やり出したら止まらない麻薬的なソフトだった。

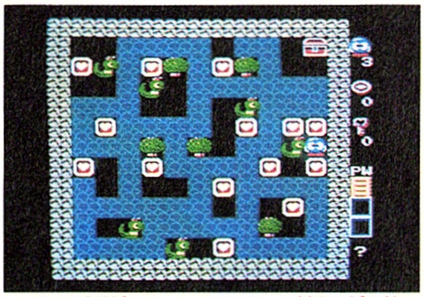
その「エッガーランド」がパートⅡとなって復活だ。ファンにとってはこれほどウレシイことはないっ。しかも、パートⅡソフトにありがちなシステムの改変はない。各面にあるハートフレーマーを集め、宝箱を開き、カギを取る。すると次のステージに行くための扉が開くので、どんどん進んでいこう。すべてのパズル面を解き明かすのだ。

しかし、やっぱりパートⅡ。パズル面の難解さは比較にならないし、各パズル面とパズル面のつながりも複雑になっている。

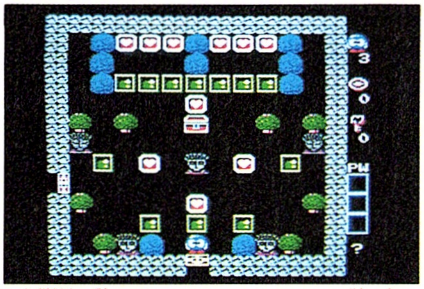
本格的パズルアクションが少なくなった今、パズルファンは全員エッガーランドに大注目せよ！



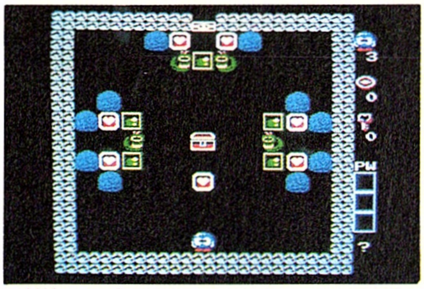
▲中央下にいるのが主人公のロロ王子。ハートのパネルを集めて、宝箱を開くんだけど、なかなか一筋縄ではいきそうもない。こんなパズル面がたくさんあるっ



▲あたり一面水だらけ。もちろんロロ王子は水の上を歩けないので、何らかの方法で渡るための方法を考えなきゃならない。ハートフレーマーの配置もかなり複雑



▲上半身の像はメドーサという。タテ、ヨコ軸が合うと念力を飛ばしてくる。その念力を障害物で封じこめて、ハートフレーマーを集めていくのだな



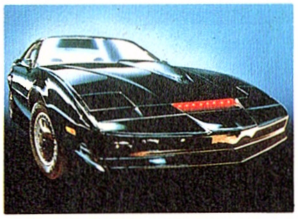
▲簡単そうに見えるけど、これがなかなかややこしかったりする。パット見ただけでは解らない奥の深さ。それがエッガーランドの魅力なのだ

3Dカーアクション＋シューティングの新機軸！

ナイトライダー

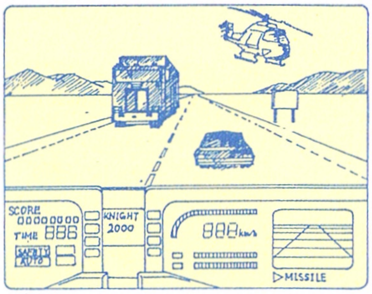
■パック・イン・ビデオ　■9月中旬発売予定
■¥5300(予)　■カセット

アメリカの人気TV番組「ナイトライダー」がファミコンに登場することになった。



地上最強の車「ナイト2000」をあやつる主人公マイケルの最終目的はアメリカ、カナダ、メキシコと15の都市を駆け巡り、悪の軍団を壊滅させること。迫力あふれる3D画面のカーアクションにシューティングがプラスされたゲームスタイルで「ナイトライダー」ならではの特殊装備も盛りだくさん。ターボブースト、人工頭脳搭載マルチスクリーン、レーザー砲などのミッションをクリアするごとに装備が充実していくからRPGの要素も期待できそう。と、くれば「ナイトライダー」ファンはもちろん、そうでない人にも充分楽しめるゲームってことだね。





▶メインの3D画面はこんな感じ。敵は地上だけでなく空からも現われるぞ。

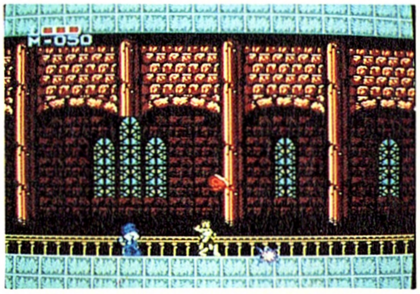
魔法を使え！　メルヘンなアクションだ

ホーリーダイバー

■アイレム　■発売日未定
■価格未定　■カセット

思考型ゲーム全盛のなか、なかなか出色なデキのアクションゲームが目立つ今日この頃。また、新しい境地を開くべくニュータイプの登場だ。

アイレムの「ホーリーダイバー」がまさしくそれ。中世ファンタジー世界が舞台の、本格アクションゲームだ。ジャンプやショットの操作だけではなく、魔法をゲームの主眼においたところが大きな特徴。それも、ゲームの流れ、つまりストーリー展開をくずすことなくプレイさせるための、努力がふんだんに取り入れられているとか。開発スタッフに、かの「Rタイプ」(アーケード版）のメンバーも入って、かなりの力作を目指している様子。ハイ。この一本もまた、見逃せません。



▲独特の世界観を持つゲームを期待しよう。

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

4メガ、800万本の超ビッグタイトル!?

陽気もよい、黄金週間ももうすぐ。わたしゃハッピー！　仕事なんか投げ出して遊びにいっきたいっ。

すっごくごきげんですねぇ、マイク氏。ひょっとして今回はけっこう大ネタ持ってんじゃない？

ぐわっはっは……出る、出るぞ！　ア…ア…アフターバーナーがっ。

ひゃっはっは……それっ、すごい。メーカーはきっとあすこだよねっ。

その通り××××じゃ。う～むこりゃ期待できっかもな。となると、次はゲームセンターの人気を独占しておるグラディウス2～ゴーファの野望～のファミコン版を待ちたい！

うん、ボク、きっと今年の年末くらいには出ると思うよ。ひっさびさにジョイスティックがきしんじゃうかも……たンのしみい！

ところで、ジョイくん、新聞に出てた任天堂社長のドラクエ発言、見たかね。言わく「1よりも2は倍、2よりも3はさらに倍」容量も内容も売れ行きも、パワーアップしてかなくっちゃイケナイ！　ってな。

てことは……4メガロム搭載で800万本売れるソフトってこと？

のとおり……ドラクエⅣ、おそらく4メガでやってくるハズ。中味の方も当然、そんだけスゲエってことだろうね。

う～ん、おそろしいこじつけのような気もするけど、ま、期待は大きいにこしたことないねぇ。

……そ、そのとおり。ま、てなことでだ、今後のドラクエⅣ情報を待てっ！

じゃ、幸福にゴールデンウィークしてね、バイバァ～イ。

SCHEDULE 新作スケジュール表 FAMI-COM

4·5月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月15日	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	¥3300
4月16日	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
4月22日	D	バイオミラクル ぼくってウパ	コナミ	¥3300
4月22日	D	風雲少林拳・暗黒魔王	ジャレコ	¥3200
4月27日	D	ファミコン探偵倶楽部(前編)	任天堂	¥2600
4月28日	C	砂漠の狐	コトブキシステム	¥5500
4月28日	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500
4月28日	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500
5月2日	D	ファイナルコマンド 赤い要塞	コナミ	¥3300
5月13日	C	ディープダンジョンIII	スクウェア	¥5900
5月13日	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
5月20日	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
5月27日	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
5月27日	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900
5月27日	C	ナムコクラシック	ナムコ	¥5900(予)
5月27日	C	忍者くん阿修羅の章	ユービーエル	¥5300
5月下旬	C	将軍	ヘクト	¥5800
5月下旬	C	1943	カプコン	¥5300
5月下旬	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	¥5800
5月	C	飛龍の拳2・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定

6·7月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月3日	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
6月上旬	C	ハリキリスタジアム／究極の野球狂	タイトー	¥5500
6月上旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800
6月中旬	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月中旬	C	グレートタンク	SNK	未定
6月中旬	C	ビバ・ラスベガス	CBS/SONY GROUP	未定
6月中旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	¥5900
6月下旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
6月下旬	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
6月下旬	C	ファミ戦	任天堂	¥5500
6月下旬	C	じゃりん子チエ	コナミ	未定
6月下旬	C	プロサッカー ワールドリーグ(仮称)	データイースト	未定
6月下旬	C	燃えろ!!プロ野球2	ジャレコ	未定
6月	D	ファイヤーロック	ユース	未定
6月	C	ベストプレープロ野球スペシャル	アスキー	未定
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
7月上旬	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
7月下旬	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
7月下旬	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
7月下旬	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900(予)
7月下旬	C	明治維新	ユース	未定
7月下旬	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
7月	C	不如帰	アイレム	未定
7月	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月	C	カケフ君のジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	未定
7月	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
7月	C	名人戦	SNK	未定
7月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	CBS/SONY GROUP	未定
7月	C	エッガーランドII	ハル研究所	未定
7月	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
7月	C	THE 8 EYES	セタ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	エキサイティングベースボール	書きかえ中	ツインビー	4月15日	レプリカート	6月14日	仮面ライダーBLACK
書きかえ中	SDガンダムワールド	書きかえ中	ガンスモーク	4月15日	エキサイティングサッカー	6月14日	風雲少林拳2
書きかえ中	エアフット	書きかえ中	ファイアーバム	4月28日	ヌーイーゼン	6月	亜空戦記ライジン
書きかえ中	サンタクロースの宝箱	書きかえ中	ドルイド	4月28日	3Dホットラリー	6月	ムーンボールマジック
書きかえ中	アイスホッケー	書きかえ中	ドンキーコング	4月28日	アスピック		
書きかえ中	極楽遊戯	書きかえ中	グーニーズ	5月24日	覇悪怒組		
書きかえ中	ウルトラマンII	4月15日	ナゾラーランド第3号	5月24日	ワードナの森		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

8月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月19日	C	孔雀王	ポニーキャニオン	未定
8月上旬	D	キック&ラン	タイトー	未定
8月	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月	D	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	未定
9月上旬	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
9月	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	未定
9月	C	霊幻道士(仮称)	ポニーキャニオン	未定
9月	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5300(予)
10月	C	軍人将棋(仮称)	ソフエル	未定
11月	C	怨霊村(仮称)	ソフエル	未定
12月	C	スターダスト(仮称)	ソフエル	未定
	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	水戸黄門2	サン電子	未定
	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ビンビン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	闘将!! 拉麺男	シンセイ・バンダイ	¥5800
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ	SVI	未定
	D	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	亀の恩返し・浦島伝説	ハドソン	未定
	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	電撃ビックバン!	ビック東海	未定
	C	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビー	未定
	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビー	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月下旬	ワールドスタジアム	ナムコ	¥4900
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月24日	パワーリーグ(仮)	ハドソン	未定
7月	ワタル(仮)	ハドソン	未定
7月	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	未定
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
9月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
未定	戦国麻雀	ハドソン	¥4500(予)
未定	エイリアンクラッシュ(仮)	未定	未定
未定	密林伝説(仮)	未定	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月22日	ソロモンの鍵	サリオ	¥5000
4月24日	キャプテンシルバー	セガ	¥5500
5月	剣聖伝	セガ	¥5500
5月	スーパーレーシング	セガ	¥5500
5月	天才バカボン	セガ	¥5500
5月	栄光への道	セガ	¥5500
6月	SHINOBI	セガ	¥5500
6月下旬	サンダブレード	セガ	¥5500
6月下旬	高校野球(仮)	セガ	¥5500
7月	イース	セガ	未定
7月	孔雀王	セガ	未定
7月	R-TYPE	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●アスキーの「ベストナインプロ野球スペシャル」の正式タイトルが、「ベストプレイプロ野球スペシャル」になりました。

●ユースから初のディスクソフト「ファイヤーロック」の発売が決定しました。SFタッチのシューティング・アクションゲーム。次号で画面をお見せできそうです。

●パック・イン・ビデオからもディスク発売のおしらせです。タイトルは「シルヴィアーナ」。アウトドア・タイプのRPGです。もう1本ボードゲーム・タイプのゲームも予定されていますが、タイトルは、まだ未定です。

●コトブキ・システムからは来春までに6本の新作が発売される予定です。注目されるのは海外のゲームからの移植の本格アドベンチャー・ゲーム「デ・ジャヴ」。ちょっと大人向きのタッチになりそう。ほかにも有名作家によるスペース・オペラの話題作のゲーム化、ヨーロッパの風変わりなスポーツをテーマにしたオムニバス・スポーツ・ゲームなどヤル気じゅうぶんです。期待しよう。

●最後にPCエンジン情報をひとつ。「ファンタジーゾーン」でデビューすることになったNECアベニュー。PC版F·Zでは、背景の二重スクロールを含めオリジナルに限りなく近い移植を目指すとのこと。F·Zの後も9月、10月、12月と新作を発表する予定だそうです。

CALENDAR 4/15～5/2

4 15(金)	ファミコン必勝本Vol.9発売 仮面ライダーBLACK(バンダイ)発売
16(土)	怒II(ケイ・アミューズメントリース)発売
17(日)	
18(月)	
19(火)	
20(水)	
21(木)	
22(金)	バイオミラクル ぼくってウパ(コナミ)発売 風雲少林拳・暗黒魔王(ジャレコ)発売
23(土)	
24(日)	
25(月)	
26(火)	
27(水)	ファミコン探偵倶楽部(前編)(ジャレコ)発売
28(木)	砂漠の狐(コトブキシステム)発売 エリュシオン(東京書籍)発売 キャプテン翼(テクモ)発売
29(金)	
30(土)	
1(日)	
2(月)	ファミコン必勝本Vol.10発売 ファイナルコマンド 赤い要塞(コナミ)発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

今回の注目ソフトは、4月28日発売の「キャプテン翼」。昨年から発売延期が続いたが、遂に発売されるのだ。それから、最近ハヤリのSLGでは、「砂漠の狐」がコトブキシステムから発売。そして、必本Vol.10の発売日は、5月2日(月)になってるから、気をつけてネ!



キャプテン翼ファンの皆様、お待たせしました! 次号はいよいよ特別ふろくで登場です。ドラクエIIIはテク道場で大特集。話題のシミュレーションもQ&Aでバッチリです。聖闘士星矢にDDIII、3Dホットラリーも注目だぞ。で、お楽しみの次号は発売日が変わります。注意してね。

5/2 月曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

実はちょうど今ごろ四谷の土手の桜が満開なのだ。編集部から上智大の校庭を抜けて土手にあがると桜吹雪の向こうに迎賓館の屋根が見えたりして、なかなか良いのだが今年も花見はできそうにない。原稿遅いぞっ。(井)

先日、海岸で半日ほど日光浴(ひなたぼっことも言う)をした。ファミコンのことは一切忘れてボ～ッとしていた。日に焼けたってのがミョーに嬉しかった。FC少年、少女もたまには外で遊んだ方がいいぞ。(ハルク)

日曜日の代々木公園でフリーマーケットをやる友だちがいて、その人にいらない服を売ってもらうことにした。初体験のことです。ウキウキするね。部屋も片づいて一石二鳥といきますかどうか?(ヒラ坊)

春を感じるものっていっぱいあるけど、最近、朝電車に乗ってると、ホント、春感じます。混み方といい、新しいスーツや制服の人々の緊張した面持ちといい。好きです。フレッシュな人達。(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.9 5月2日号

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ イデア 北園政司 辻猛 響あきら 藤森英明 伊沢貴志 ベニー松山 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 遊デザイン室 バグ・チェッカーズ 保坂靖一 PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000
ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

昭和63年5月2日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話(編集部)03－239－0237 (営業部)東京03－234－4621 大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27801－5/2
Printed in Japan

本格戦国シミュレーションゲーム

戦国の野望



武田信玄

心は遠く、野望うずまく戦国へ！

■3ステップのストーリー

まず〝信州平定〟甲斐の国を、大きく強く豊かにするのが目的で、外敵の他、事故や天災とも戦わなきゃならない。次の〝風雲！川中島〟は、有名な武田信玄・上杉謙信の宿命の対決をゲーム化。そして最後の〝覇王への道〟では、史実にはない織田軍との天下を賭けた決戦のゲーム化だ。



■アニメで合戦！の戦闘モード

史上有名な、武田の槍隊や騎馬隊（知らなかった人、メモすること！）などの役目を、それぞれのキャラが持ち、戦闘モードでは、アニメ処理で、画面が合戦場になる！

■多様な展開！

甲斐の国は、戦うほど強くなるし、金山や米の売り買いでもうけることもできる。でも、突然の一揆や天災で、国中ボロボロになることも…。あっちこっちに気配りしなきゃ、足下から崩れちゃうこともあるってワケだ。他にも、鉄砲の自国開発ができる、ノロシが上るなど、イミありげな技がイロイロ。操作は簡単の、コマンドセレクト方式で、ゲームの奥深くまで楽しめる。百聞は一見にしかずだ、一度プレイしてみれば気づくだろう。信玄になりきってしまった自分自身に！



希望小売価格￥5,800





ファミコン必勝本
5月2日号
昭和63年5月2日発行
第3巻第9号（通巻46号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円
雑誌 27801-5/2 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan